FFX-2、樱大战热血青春、生化危机在线等新作情报公开!!

2002 12

GAME SOFTWARE

# 电子游戏软件

总第101期

定价 8.4元



三栖人

永不坠落的超时空要塞

MACROSS 20周年纪念特典

## GBA大作6款 怒涛攻略

新作权威研究攻略迫近!!

银河战士·融合

世界传说·换装迷宫2

武士的成长·樱国冒险

西红柿王国大冒险

超级马里奥A3·耀奇岛

星之卡比·梦之泉DX

特别关注

1 宇部鼎力打造全新栏目:流行巴士GO!

手把手教你编写游戏铃声

2 "闯关族的家"黑白页惜别号登场

迎接全彩色风林挥泪制作

3 最终幻想之飞空艇漫谈

——就让我们的梦想乘风飞翔

4 名越稔洋·今村孝矢·稻叶敦志

业界名流访谈揭示你所不知的内幕

无双报道

最终幻想X-2

樱大战·热血青春

最终幻想战略版ADVANCE

随身玩伴·我的画册

生化危机·武装生存者

生化危机在线

无尽的沙加

科普园地 打机最高装备/CGP汉化小组访谈

PS&PS2攻略 最终幻想1+2/欧版WE6

.hack VOL.2恶性变异/摩尔摩斯骑士团/太空频道5.2

震撼新闻

中国PS2时代降临,索尼抢鲜?!

欧盟发难,任天堂面临高额索赔?!


2003年《电软》将改为半月刊，为回馈广大读者八年来的厚爱和无私支持，2003年第一期将采取《电软》与《电玩新势力》捆绑销售的方式。正面是一本超值的116面全彩的《电子游戏软件》，反面是2002年人气爆涨的《电玩新势力》光盘加20面全彩说明书，定价只有10元（原价15.20元）。让《电软》的读者都尝到“点心”的好，让《电新》的读者都享受《电软》的妙。
天冷……



看！看！看！
保你看不过来，大呼过瘾！
减！减！减！
减到你心痛，让小编保重身体！
还是抱在一起温暖
12月7日
限量发行
别忘了，不后悔
116面全彩超值
2003年第一期
《电软》8.40元
20面全彩+光盘
VOL.14
《电新》6.80元
电子游戏软件
GAME SOFTWARE
电玩新势力
Game New Power
VOL.14
+
=10元
~~15.20元~~
庆电软半月刊超值10元大礼包
《电软》+《电新》=咖啡+伴侣 冬天的一道温馨风景！

电软六人手记

# 编辑手札

从下期开始，《电软》就正式进入半月刊了，在此提醒广大读者要注意我们的出刊日期，两周一面将使我们之间的距离拉得更近，也希望我们的努力可以帮您更好的游戏，更好的享受《电软》的精彩内容。

## 风林

■101期，这一步总算是踏出来了。新编辑在这里算是和大家先见了一小面，这两位都是身怀绝技的主儿，希望大家能够多多支持他们。

■101期，也是今年的最后一期，从下期开始正式进入半月刊了。广大读者一定注意我们的发刊时间，从您看到本书起，两周后的今天，咱们就会再见面了。

■101期，风林进入了步入电软的第三个年头，时间真快，当年初出茅庐时的情景，如今还历历在目。

■101期，对杂志来说是项成就，对读者来说则不仅仅是怀旧。

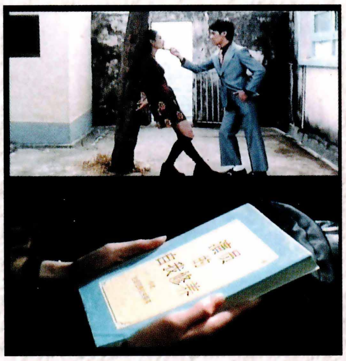
■101期，现在风林想的是，怎么把赠送的黑白页做得更好看（笑）。



## 天师

■“眼中的一滴泪”源自那“心中的一团火”……

前两天头回看“喜剧之王”，没动窝儿连看两遍，晚上还失眠了。电影看到这份儿上，除很早的一部美国片令天语“痛哭失声”之外（讲小孩儿妈妈在车祸中去逝，其父偶知此子并非亲生，遂历尽曲折带小孩儿找到亲父）还真没有过。天语以前只在凤飞飞、阿B（首张LP《我的伙伴》，1979）、PINKFOLYD的歌声中，以及GGB、莎木、HALO的感染下，才有过这种真正意义“要爆了”的感觉。（拜）



## 宇部

●截稿前的这两天，北京的气温骤降到10度以下，由于还没到供暖的日期，宇部居所的空调又是单冷，结果玩游戏时双手一直“振动”不停……

●最近准备更换已经用了5个月的6倍变焦数码相机，倒不是因为2800Z（210万像素）的性能不好，只因为宇部对日常生活的摄影理念有了新的看法（随手乱拍优先），于是这款个头大小与翻盖手机相等（微型）的SONY U10（130万像素）成了首选。然而郁闷的是这两天中关村的U10全部断货，只有耐心等待了。




●这期杂志新增了游戏音乐的手机编曲栏目，希望能给大家带来一些游戏之余的快乐。

## PERFECT

编辑部的WE四人众已经扩大为五人众！除了“柴火”、“疯梨”、“浴布”和本人外，还增加了新人MASCAR。由于实力非常接近，没有绝对的NO.1，赛事激烈，大伙的水平都在稳步提升！只是“浴布”的点球王称号已经难保！

不得不进行的DVD搜集计划还在进行……感冒了就喝双黄连口服液……夜场电影院里一共就7个人……美国变形金刚终结篇猛兽侠很酷……下午犯困就“听”我爱我家……




## 星尘大海

初次登场，本着“one for all,all for one” 的三剑客精神，我将继各位电软前辈之后为广大读者服务，本人热衷KOF及机战，2K2绝对期待，机战也与莱茵总帅琢磨中， VF4对战CPU已初有心得，继续向入门进发最近常向天师讨教VF4，宏大阴谋正在酝酿。

KOF水平下降好快，居然98机选存活通关不能，我惨，想念与陈鑫、老吴一天切12小时的日子。

IMPACT 3周目苦战中，准备看着所有战斗画面爆机，历时难计。




←据说KOF2K2在东瀛极其火爆，希望这位老兄的火焰能烧回大家的打机热情

## MASCAR

在朋友的协助下，近期入手了大量游戏的OST，有马里奥赛车64、大金刚3、街霸3等等。不过最让我感动的是在DDR 7THMIX的OST中的《BURNING HEAT》，这是KONAMI在FC上的不朽名作《GRADIUS II》BGM的混音版，早晨锻炼时必听。

最近拿起了PS2手柄，加入到了编辑部的足球大乱斗中，期待塞内加尔在FIANL版中能有令人刮目相看的表现。

最后，祝我的一位好朋友KER生日快乐。




←听说此人要加盟甲A四川大河，不知真假。没办法，英雄迟暮呀。



封面：最终幻想 X－2 尤娜

# GAME INDEX


**PS2**

最终幻想 X－2 ······ 4
樱大战 热血青春 ······ 8
无尽的沙加 ······ 10
随身玩伴 我的画册 ······ 14
蜘蛛人 ······ 16
武装生存者 生化危机 ······ 20
生化危机在线 ······ 21
太空频道5・2 ······ 30
7 摩尔摩斯骑士团 ······ 64
.hack vol.2 恶性变异 ······ 56
阿尔格斯战士 ······ 92
SD高达G世纪NEO ······ 92
黑暗编年史 ······ 93
钟楼3 ······ 93
星际争霸・幽灵 ······ 95
信长的野望・苍天录 ······ 95

**PS**

最终幻想 Ⅰ ······ 72
最终幻想 Ⅱ ······ 73

**XBOX**

御伽 ······ 93
红之海 ······ 95

**GC**

SONIC超级珍藏版 ······ 13
永恒的阿卡迪亚 ······ 93
生化危机0 ······ 94
钻地小子GC ······ 94

**GBA**

SONIC A2 ······ 12
最终幻想战略版A ······ 17
超级马里奥A3 ······ 28
银河战士 融合 ······ 46
世界传说 换装迷宫2 ······ 52
星之卡比 梦之泉DX ······ 54
西红柿大冒险 ······ 59
武士的成长 樱国冒险 ······ 68



月刊/每月 14日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
主编：杨柯来
执行主编：杨帆
地址：北京6129信箱
邮编：100061
邮购部电话：（010）64472177
编辑部电话：（010）64472187
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn
印刷：北京新华印刷厂
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：8.40元



电子游戏软件 GAME SOFTWARE

VOL.101 2002/12


# CONTENTS






12期彻底攻略

## 银河战士 融合 完全详解攻略

任天堂招牌动作解谜游戏最强研究 蛛丝马迹一期全面曝光 ······ 46

## 7摩尔摩斯骑士团 剧情揭密

南梦宫RPG最高杰作 彻底讲述游戏来龙去脉 ······ 64

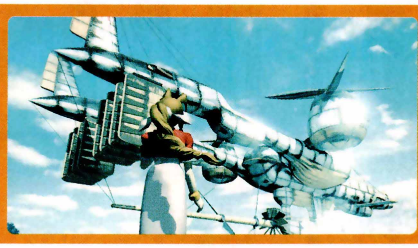
攻略人行道

世界传说 换装迷宫2 ······ 52
星之卡比 梦之泉DX ······ 54
.hack vol.2 恶性变异 ······ 56
最终幻想 Ⅰ ······ 72
最终幻想 Ⅱ ······ 73
西红柿大冒险 ······ 59
武士的成长 樱国冒险 ······ 68

特别策划

纵览FF神秘世界 分析FF梦幻事典

## 最终幻想系列 飞空艇漫谈 ······ 32


无双报道

尤娜回归！SQUARE 2003年春最强RPG力作 感天动地大魄力霸气报道

## 最终幻想 X－2 ······ 4





樱大战 热血青春 ······ 8
无尽的沙加 ······ 10
SONIC A2 ······ 12
SONIC超级珍藏版 ······ 13
随身玩伴 我的画册 ······ 14
蜘蛛人 ······ 16
最终幻想战略版A ······ 17
武装生存者 生化危机 ······ 20
生化危机在线 ······ 21

三栖人

永不坠落的超时空要塞

MACROSS 20周年纪念特典 ······ 78

名人对决

GC最速飚车名作"F-ZERO"开发对谈

名越稔洋・今村孝矢 ······ A7

游戏研究所

超级马里奥A3 全秘宝研究 ······ 28
太空频道5・2 隐藏服装道具全公开 ······ 30
胜利十一人6 欧版初体验报告 ······ 31

**重度游戏研究所&小特稿**

合金弹头4 ······ 38
挑战，永恒的存在 ······ 40

**科普园地**

打机最强装备 ······ 42
国产CRT数字电视简介 ······ 43
CGP汉化小组访谈录 ······ 44

**其它栏目**

编辑手札 ······ 2
目录 ······ 3
游戏新闻眼 ······ 22
中国电玩榜 ······ 26
编辑点评 ······ 36
东游记 ······ 61
插页欣赏：多罗 ······ 62
秘技天地 ······ 74
GC版PSO究极研究 ······ 76
大墙画廊 ······ 81
漫画欣赏：死神之枪 ······ 82
龙哥热线 ······ 84
流行巴士GO！ ······ 86
GAMEBAR ······ 88
游戏新作情报 ······ 92
业界名人访谈 ······ 96

**免费附送16面黑白内容**

闯关族的家・黑白惜别号 ······ A1
游戏发售表 ······ A16



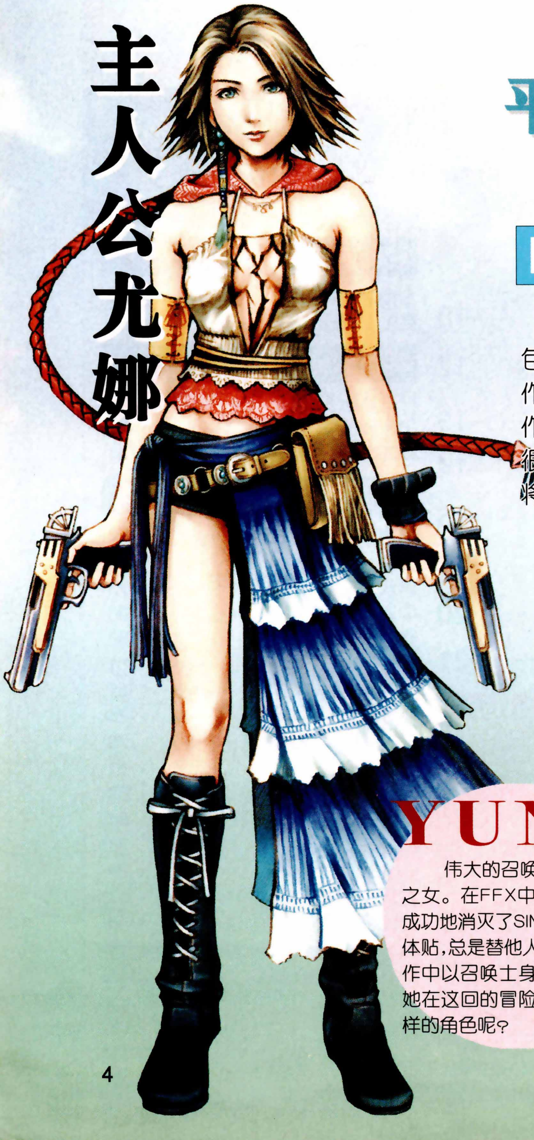
本刊作者文责自负。对于侵犯他人版权或其他权利的文字、图片稿件，本刊概不承担任何连带责任。
本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。



# 讨伐罪恶源的战斗后 时光飞逝 尤娜再次踏上 寻找迪达的旅程

# FINAL FANTASY® X-2

最终幻想X-2



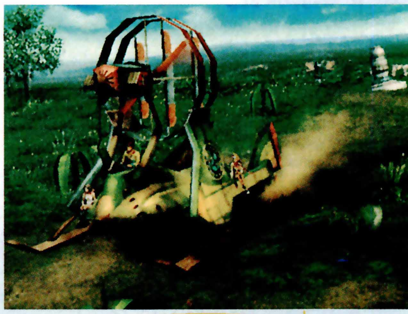
主人公尤娜

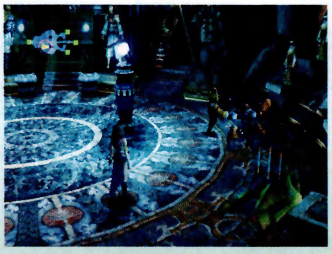
## 平安节降临两年后的斯比拉世界

| PS2 | 厂商：SQUARE | | 发售日：2002年3月 |
|---|---|---|---|
| | 类型：RPG | 价格：未定 | 其他：—— |

**虽然已经是两年前的作品，但是FFX至今仍是玩家们谈论的焦点。经过漫长的等待后，传说中与国际版截然不同的FF续篇终于浮出水面！下面我们就为大家彻底解剖游戏的最新要素。**

继FFX普通版和国际版之后，这部一直被各种传闻包裹的FFX全新续篇《FFX-2》终于和我们见面了。本作的舞台设定在FFX结束后两年的世界，玩家将操纵前作中的女主人公尤娜进行冒险。虽然目前公开的资料还很有限，但是根据手头的角色设定图和游戏画面，我们将对"X-2"进行大胆的预测。





### 尤娜和莉可一同冒险？

目前我们还不知道游戏中的队伍由几人组成，不过从标题LOGO来看，莉可肯定会和尤娜一同行动，那么还会有哪些前作中的角色登场呢？

### YUNA

伟大的召唤士布拉斯卡之女。在FFX中与迪达等人成功地消灭了SIN，性格温柔体贴，总是替他人着想。继前作中以召唤士身份登场后，她在这回的冒险中将扮演怎样的角色呢？

### 斯比拉的今与昔

斯比拉就是游戏中的世界。在"X-2"中，由于打倒了"罪恶之源（SIN）"，斯比拉已经恢复了往日的和平。但是阿尔贝多族的机械文明，以及青年同盟等势力纷纷抬头，斯比拉发生了巨大的变化。最显著的变化是，机械式的交通工具已经取代了我们熟悉的陆行鸟。

### 何为平安节…

游戏的关键词之一"平安节"是指，从打倒罪恶之源（SIN）到罪恶之源复活为止的短暂的幸福时光。在尤娜等人踏上打倒SIN的征途之前，平安节大约持续了10年时间。现在，制造SIN的根源艾邦·朱已经被迪达等人消灭，斯比拉迎来了永远的平安节。但是，失去了迪达的尤娜仍然怀念着过去的时光……她能在这次的冒险中找到3年前的温情吗？

# 与尤娜一同冒险的伙伴们

## 战斗队伍的成员将发生大幅变化!?

在FFX中，队伍成员是包括迪达、尤娜在内的7名伙伴（参加战斗的只有3人）。但是根据右图中的画面，这次的主要人物似乎只有尤娜和其它两位女性。露露和瓦卡到哪里去了呢?








虽然发型和服饰与前作不同，但是坐在驾仓内的金发女性就是莉可。她是这场冒险的发起者,她会与尤娜旅行吗?

### 莉可与新型的飞空艇!?

### 用枪把敌人送入冥界?

也许是因为受了莉可的影响，尤娜的武器从魔杖变成了手枪。难道游戏中真的没有召唤兽了吗?








### 这两个人是谁?

标题LOGO中有三名女性，中间的是尤娜，左边的是莉可，这看来不会错，可是右边的女性是谁呢? 她手上拿着剑，莫非是与迪达有关的新角色吗?




与尤娜情同姐妹的露露这次因为怀孕只好暂时休息一段时间了。不过她还会在游戏中登场，去比萨德的时候也许会为尤娜提供有益的帮助。

### 尤娜与露露的对话场景

# 旅行的目的是

## 为了亲眼确认世界的和平…并且…尤娜再次起程

这次旅行的目的当然是为了寻找迪达。某天，莉可拿来了一个幻晶球（发现者是基马利），上面记录着一个与迪达非常相像的影像。莉可推测迪达或许就在世界的某个地方，于是劝说尤娜一同去寻找迪达。画面上尤娜身着款式新颖的紧身衣和短裤，脚上穿着长筒靴，显得非常开放和轻便。






居住在玛卡拉尼亚森林的亚人类和尤娜交谈后，立刻变成了幻光虫。目睹这一情景后，尤娜希望亲眼确认世界的现状，由此踏上了崭新的冒险。

## 玛卡拉尼亚森林发生了什么异状!

### 森林的末日!?

人们以为世界迎来了永远的平安节，不会再有灾难降临，但是尤娜发现的异常现象暗示着世界正在走向崩溃……







### 平安节从脚下粉碎!?

在旅途中，尤娜经历了各种事件，她开始对世界的和平产生了疑问。

### 尤娜提到的"你"到底是谁!?

尤娜独白中的「你」是迪达吗？这是值得关注的细节！




尤娜虽然相信“你”还活着，但是却没有100%的把握找到“你”，有时候甚至会想到“去冥界看看，或许……”



# 重游斯比拉各地

## 虽然基利加已经得到了复兴 但是村子里的不安举动令人担心

在这次的故事中，尤娜将再次环游FFX中出现过的斯比拉的各个城市。经过了两年时间，很多地方都发生了巨大变化。最明显的村镇就是波尔多·基利加。这个村落原来是从基利加森林前往基利加寺院的中转站，由于SIN的袭击，大半个村子都遭到了破坏，但是在本作中，基利加已经成为了一座美丽的水上城市。不过，村民似乎与寺院产生了矛盾，让我们从图片中寻找一下双方发生争执的原因吧。

### 村民与寺院产生了对立？




寺院的僧侣与村民们围绕着斯比拉的秘密发生了争执，究竟是什么样的秘密呢？



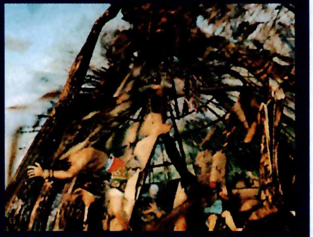

寺院僧侣矢口否认村民的质问，卫兵把枪口也指向了村民。

### 前作中基利加的村貌

#### 遭到「SIN」毁灭性打击的小村落



面对高速接近的「SIN」，村民们束手无策。这是令人心碎的一幕。



彷徨的村民与崩溃的建筑物，凄惨的景象令目击者震惊。

### X-2中基利加的村貌

#### 实现复兴后的美丽的水上都市

在“X-2”中，基利加荒凉的村貌已经一去不返，旧日的村落变成了蓝色的水上都市。清澈透明的湖面上建造了一排排的房屋，纵横交错的水路四通八达，生机勃勃的绿树红花随处可见，一派和平景象。然而，寺院与村民之间的矛盾却日益激化，斯比拉究竟发生了什么变故！？

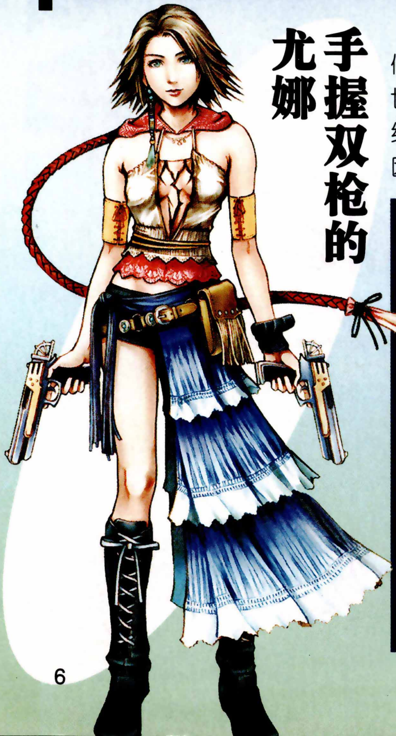




美丽的村庄让人流连忘返，真想乘小船游览一番，也许这里有在船上营业的商店！？

# 禁止使用机械的禁令早已解除

## 伴随着永远的平安节的到来 机械运用得到了迅速普及



手握双枪的尤娜

由于尤娜等人消灭了威胁人们生存的罪恶之源（SIN），全世界迎来了永远的平安节，人们终于认清了艾邦教义的黑暗面，因此机械使用得到了迅速普及。

### 尤娜放下魔杖 拿起了手枪

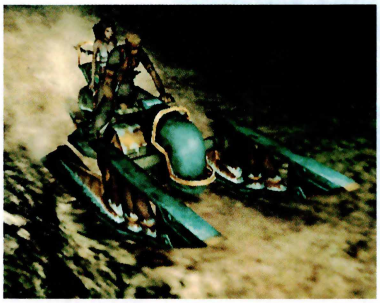
尤娜从头到脚换上了新装，从前手中的锡杖变成了双抢。看来过去主要发挥掩护作用的尤娜这次会成为战斗的主力。



身上的服饰带有明显的阿尔贝多族的特色。

### 气垫船得到解禁



远距离的交通工具从陆行鸟变为了气垫船，艾邦教的忠实教徒们也把机械纳入了生活的一部分。




### 陆行鸟呢？

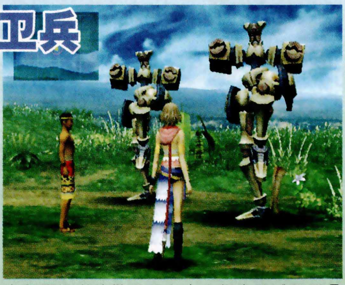
虽然人们乘坐陆行鸟的习惯正在逐渐消失，但与此同时，主张保留乘坐陆行鸟的传统的运动也愈演愈烈，他们的努力会有结果吗？

### 寺院中布置了机械卫兵

以前作为敌人出现的阿尔贝多族机械兵，现在变成了寺院的守卫。在寺院中看到的机器人实在是很滑稽。



寺院内配置了许多机械卫兵，在这里我们不由得感到了一种大战前的紧张气氛。



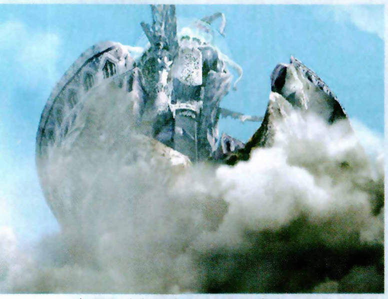
米海恩街道的警备工作也全部由机械卫兵负责，他们会恪尽职守吗？

# 最新的冒险世界

## 悬浮在天空的遗迹与闪烁耀眼光芒的幻晶球

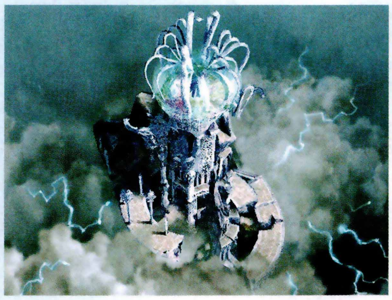
在“X-2”中，游戏者可以前往前作中没有的新地点，看来斯比拉还有很多我们未曾踏足的土地。这次曝光的新地点是悬浮在天空上的神秘遗迹，这个遗迹漂浮在气候不定的雷雨云层中。尤娜为什么要来到此处?又是用什么方法到达这里的呢? 对于上述疑问，编辑部里也众说纷纭，有人猜测迪达是太空人，也有人说这是消失的古代帝国的遗迹，更有甚者认为这里是巨神兵游乐的主题公园，真正的答案究竟是什么呢?

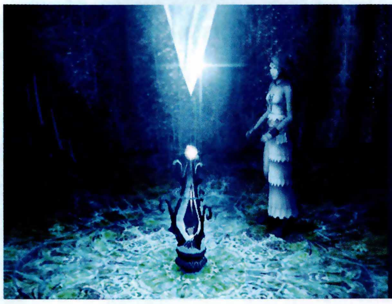


在云海中忽隐忽现的浮游遗迹，虽然外围的墙壁已经支离破碎，但仍不失壮观的气魄。

神秘遗迹在雷电交加的云海中悄无声息地移动，莫非这里是雷神的城堡……





### 这次冒险的收获是……

尤娜凝视着闪烁着蓝色光芒的幻晶球，在这个与前作的目的截然不同的冒险旅途中，她探寻到了什么样的真理呢?另外，她是否能够与迪达再会?又是否能够到达萨纳尔康德? 斯比拉究竟隐藏着什么秘密呢? “X-2”中还有很多谜团等待我们去解开。

# 战斗系统进行了大幅调整!

## 战斗方式与前作截然不同

本作中废除了CTB窗口与触发指令，采用了全新的战斗系统。下面就让我们从战斗画面中了解一下系统的变更点。







### ACTIVE模式

具体内容目前还不清楚，很可能是由FF系列中大家非常熟悉的ACTIVE TIME模式进化而来的新系统。




### 全新的怪兽?

本作中将会出现“X”里没有的敌人，上图中是蜘蛛型的怪兽。

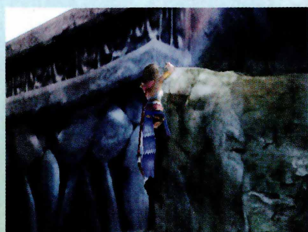
### 新的能量槽?

角色状态窗口也焕然一新。HP部分的能量槽令人好奇。

# 移动方式也发生了变化!?

## 可以在地图上进行跳跃、攀援等复杂的动作

在特定地点可以使用特殊动作，前作中去过的场所也有可能发现新的路径。这点要格外注意!



跳不上去的地方也许可以爬上去，总之要在各个地方多多尝试。



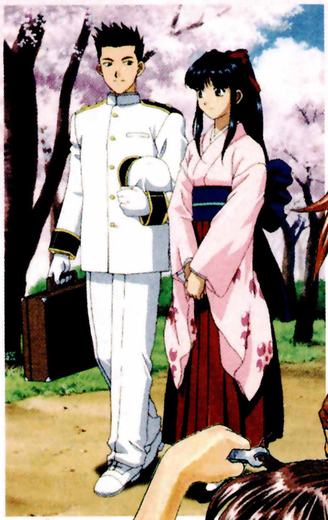
跳过山谷和悬崖，说不定这之后能够找到珍贵的宝物。不要漏下任何可去的地方哦。

# 大特报!!

## 新生的樱大战在这里展现飒爽英姿!?

# 樱花的浪漫

登场全新平台的樱大战会带来什么惊喜呢!?



《樱大战～热血青春～》是樱花系列在PS2上的第一部作品。这部《樱大战》1代的超级复刻版目前正在开发中，预定明年春发售。在前些日子举办的东京电玩展上，世嘉展出了该游戏的试玩版。这次，我们以东京游戏展上公布的资料为中心，为大家奉上大量初次曝光的游戏画面！在期待新作品发售的同时，不免让我们想起当年在SS上初识樱大战的那份激动心情。



## 帝国华击团·花组 闪电出击PS2!!

| PS2 | | |
|---|---|---|
| 厂商：SEGA | | 发售日：2003年春 |
| 类型：AVG+SLG | 价格：未定 | 监制：广井王子 |

樱大战～热血青春～

# サクラ大戦 ～熱き血潮に～



# PS2版樱花的最新画面拨云见日！

樱大战最新作《热血青春》终于揭开了神秘面纱，在开发DC版樱4的同时，本作的开发工作就已经秘密展开了。PS2版樱大战不仅肩负着向没有体验过樱战世界的玩家宣传的重任，也意味着对PS2崭新魅力的彻底研究。这次的“超级复刻版”并不是简单的“移植”。首先，让我们通过游戏画面来亲身体验一下其中的巨大变化吧！

## 叉丹复活！




一身黑衣的叉丹在PS2的绝美画面中再度复活，PS2与OVER WORKS公司的实力究竟如何呢？

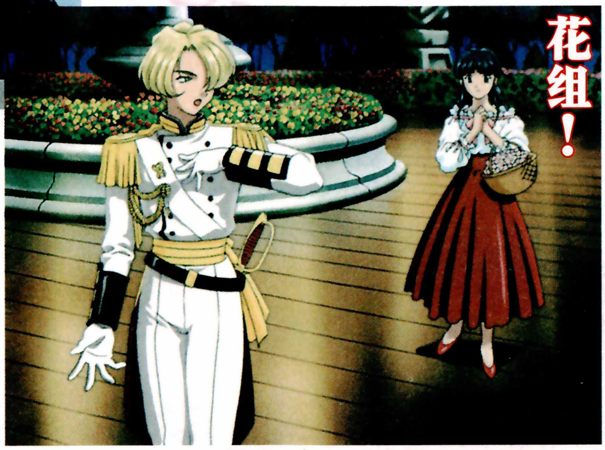
## 必杀技更加华丽！

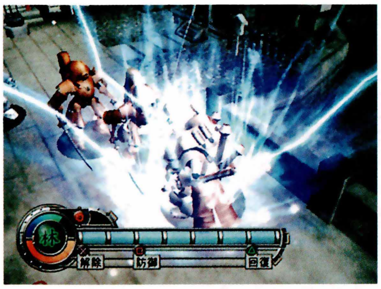


必杀攻击效果比动画片更华丽！樱施展必杀技的镜头令人陶醉！真想早点看到她的英姿。

游戏ADV部分中不可或缺的舞台公演，开发人员对这些场景的大部分画面都进行了重新绘制。

## 花组！





导入ARMS系统后的战斗更加便于操作，特殊攻击等新要素令人瞩目！

## SAKURA SHINGUJI 真宫寺樱






樱吃醋的表情仍然健在（笑）！

### 如鲜花般纯情的少女

帝国华击团·花组的新成员，虽然有点冒冒失失，战斗力和灵力都有待成长，但是她继承了父亲的遗志，一心维护帝都和平，是身负北辰一刀流真传的剑术高手。

1905年7月28日生人（17岁）
155cm 45kg（A型）仙台出生

### 与土星版本比较！




刚刚离开故乡来到帝都的真宫寺樱，樱大战的故事就从这里开始。

SAKURA WARS SAKURA WARS SAKURA WARS SAKURA WARS SAKURA WARS SAKURA WARS SAKURA WARS SAKURA WARS

# 樱大战的第7年——录音工作与现在的心情？

真宫寺的声优

## 横山智佐 CHISA YOKOYAMA

在这里我们采访了真宫寺樱的扮演者横山佐智小姐，看看她对PS2版樱大战做何感想。



### 一下子变回了年前的樱

——你刚刚在“樱4”中扮演了21岁的真宫寺樱，这次又要在《热血青春》中扮演17岁的真宫寺樱，配音的时候有没有什么地方需要特别留意呢？

横山■我对樱的年龄变化并不是太在意。不过，我自己的“声音年龄”又增加了7岁，所以在录音前，我仔细听了一遍1代的磁带，充分复习了7年前所扮演的樱的语调、表情和说话方式，然后才开始正式的录音工作……没想到自己一下子就恢复到了7年前的状态。

——你为许多作品进行了配音工作，对你来说樱花世界的原点《樱大战》1代是一部怎样的作品呢？

横山■当然是一部位于出发点的作品。也可以说是一部难产的作品。我们录制歌曲一年之后，才开始进行追加的录音工作。这部作品的创作经过了反复的摸索，其中既有试验性的要素也包含了全新的尝试。当然，制作人员也将自己的创作理念贯彻其中。正因为有了这样坚实的基础，樱花的世界才会变得如此丰富多彩。

——在樱大战中，你有什么印象深刻的场景和台词吗？

横山■在录制战斗场景的时候，有一句叫做“破邪剑征·樱花放神！”的台词，我憋足了劲大声喊出这句话后，麦克风的数值一下子超过了正常范围，结果技术人员不得不让我离麦克风远一点。最后，我离开麦克风1米多远，把身体侧开45度角重新喊了一遍台词（笑）。

——你有什么话要对一直支持樱大战的老玩家，以及第一次在PS2上接触这部作品的新玩家说吗？

横山■我这次也和大家一样，返回起点重温了这部作品。这是一部给予我勇气令我奋发向上的作品，希望大家不要嫌弃它，只要你们玩玩这部作品，就一定会喜欢上它！樱大战的老朋友们，让我们再次从上野公园并肩作战吧！



这里我们将对尚未公开的角色和系统进行彻底调查。距离游戏发售的时间不多了，各位务必留意各种相关情报，以便在拿到游戏后能够顺利上手！



期待沙加的人

# UNLIMITED SaGa
## 无尽的沙加

| PS2 | 厂商：SQUARE | | 发售日：2002.12.19 |
|---|---|---|---|
| | 类型：RPG | 价格：6800日元 | 监制：河津秋敏 |

## 三位新主人公确定！主角们已经全部登场了吗?!

本作是在多个主角中选择其一进行游戏的，高自由度、高人气大作SAGA系列的最新作品。除了之前介绍过的4位角色外，在体验版中又新增了3位主角！游戏开始的时候，根据选择不同主人公，故事情节会有很大变化。这回除了介绍3位新主角外，还将比较系列前作的主人公数量，在整个系列中我们有多少不该忘记的名字？



### 卡修 Cash

### 巴冈蒂家三兄弟的长子

与身为骑士团高官的父亲不和而离家出走的冒险家。现在在世界各地学习知识，参加各种推广人文精神的运动，是极富正义感的勇士。



### 麦斯 Myth

### 一幅画改变了一个男人的命运

喜欢酒和女人的发明家，有鉴定古董的超凡才能。某天，一幅画引起了他的极大兴趣，于是开始了寻找画中女人的冒险旅程。



### 朱迪 Judy

### 白雪聪明的天才魔法少女

某条街上的魔法师的孙女，能够操控魔力的天才少女。做事努力，性格活泼外向，唯一的缺点是经常丢三拉四。



↑曾经残缺的演员表终于完整了，主角们是否已经全部登场了呢？！

### 主人公的数量与故事情节的关系

SAGA在GB上的3部作品都是RPG，而且故事情节秉承一脉。这种选择主角后展开不同故事情节的自由剧本系统被后来的沙加系列一直沿用至今。GB之后，河津秋敏先生在SFC上发售的《浪漫沙加2》和《浪漫沙加3》将系列推向了最高峰，也正式确立了沙加系列在业界的地位。其后的两部正统作品是PS时代的《沙加开拓者》和《沙加开拓者2》，由两个主角的故事交错展开的《开拓者2》是作为试验性作品推出的，其秀丽清雅的手绘风格令许多玩家至今难忘。

这次《无尽的沙加》登场主角多达7人，依旧沿用系列的自由剧本系统，是与被称为“原点”的《浪漫沙加》和《沙加开拓者》比较接近的作品。

游戏开始后可选择主人公的数量

| 游戏名（对应机种） | 主角数 |
|---|---|
| 魔界塔士SA · GA(GB、WS) | 5人 |
| SA · GA2秘宝的传说(GB) | 4人 |
| 时空的霸者SA · GA3(GB) | 4人 |
| 浪漫沙加(SFC、WS) | 8人 |
| 浪漫沙加2(SFC) | 8人 |
| 浪漫沙加3(SFC) | 8人 |
| 沙加 开拓者(PS) | 7人 |
| 沙加 开拓者2(PS) | 两人 |



↑多主角的游戏，其丰富多彩的情节是吸引玩家的一大卖点。

# 不懈的收集情报，开拓令人期待的全新旅途！

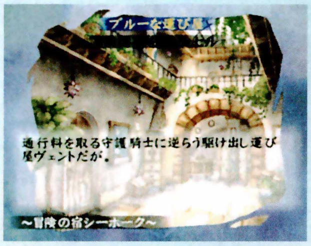
不进行情报收集就去冒险只是无谋之勇。与许多RPG游戏一样，玩家要去新的大陆、新的国度或是新的城镇都需要进行详尽的情报收集。在这里我们将介绍本作中情报的收集场所之一“冒险旅馆”，看看其中究竟隐藏着什么奥妙。



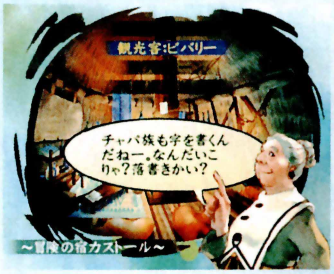
↑7位主角为了寻找传说的「七大奇迹」而踏上巴夫特慕大陆展开冒险。虽然他们的目的各不相同，但是在冒险路上需要大家同舟共济。

## 向投宿旅馆的旅客打听消息

可以在冒险旅馆中向各种各样的人打听关于冒险的情报，偶尔也会遇到可以成为同伴的角色。仔细打听的话，你会发现：在某个主角的故事情节中很重要的人物，在其它主角的故事中很可能只是个微不足道的小人物。根据你对重要情报的收集程度，故事的发展会有很大的不同。



↑只有收集充足的情报才会有新情节出现，而选择哪条道路完全由玩家决定。



↑→世界各地的城镇和村落中几乎都有冒险旅馆，玩家一定要光顾那里。

### 重要的情报源!!




## 探访各种各样的场所 收集重要的冒险情报



←本作的世界设定相当广阔。可以收集情报的地方从大国都到小村落，遍布各个地方。如何发现它们是冒险的关键所在。

## 根据对话中的选项发展不同的情节

在前作中，游戏会根据对话中出现的选项来改变剧情的发展，由于常常关系到伙伴角色的加入，因此如何选择对话选项至关重要（这也是中国玩家最伤脑筋的地方）。那么《无尽的沙加》中会出现对话选项吗?它会影响到故事情节的发展吗?一切只能听天由命了！



↑在对话中突然出现选项。如果看不懂日文可就抓瞎了！

## 用勇气和智慧向新区域进发!!

在冒险旅馆收集大量情报后，就可以亲自去探索可移动的新场所了！对不同场所的不同探索顺序，也会引起故事情节的变化。从普通的冒险到生死攸关的重大事件，游戏高潮迭起，情节丰富多彩，令人目不暇接。玩家将在如此热烈的情节中体验探索的乐趣。



↑在游戏中会出现各种分支，不过玩家的选择通常没有对错之分（终于可以放心了）。

↓即使是相同的场所、相同的事件，主角不同也会引发截然不同的情节。






←恰帕族、阿努比托族等超越种族的交流也是本作的魅力所在。同伴的召集情况也会根据主人公的不同而发生变化。

## 高自由度的浪漫故事在等待着你！













在GBA上风驰电掣的索尼克今年又将与大家见面！本作实现了索尼克系列2D平台有史以来最快的超级速度感。你能够跟得上索尼克疾如闪电般的动作吗！?不仅如此，本作中的地图得到了大幅强化，面积突增为前作的6倍。而且，新增的角色也会粉墨登场，令故事情节更加火爆。在寒冷的冬日里，索尼克将让我们热血沸腾！诸位锁定GBA，关注音速家族为我们带来的无双冒险。

# ソニックアドバンス2™

## 索尼克 进化版2

| GBA | 厂商：SEGA | | 发售日：2002.12.19 |
|---|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：5800日元 | 对应：连机线 |

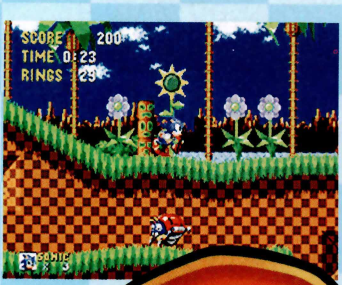
### GBA的对战功能让我们乐不可支！

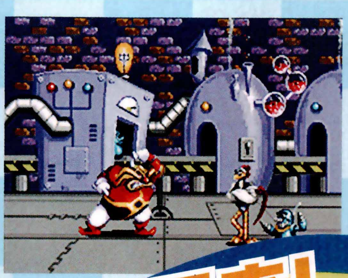
在本作中，GBA所独有的通信对战模式也非常充实。这次，玩家仍然可以采用单卡带或多卡带的方式进行狂热的4人对战。准备好连线，大家一起玩个痛快吧。此外，本作还可以和GC上的《索尼克冒险2格斗篇》进行联动。

NINTENDO GAMECUBE　GAMEBOY ADVANCE

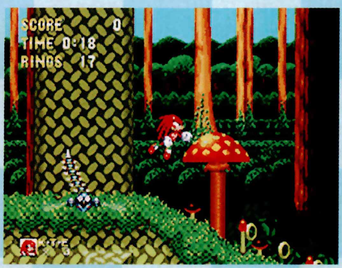
连线对战

# 史上最速的索尼克前来拜访！











## 这些就是收录作品!!

**索尼克**
值得纪念的一代，为玩家带来了前所未有的速度感！索尼克自此成为世嘉的象征。

**索尼克2**
2代的内容是前作的数倍，长着两条尾巴的泰奥斯第一次在这部作品中登场。

**索尼克3**
3代的内容再次得以强化，由于容量超大，因此分为了前、后两篇，这是前篇。

**索尼克&纳克尔斯**
将卡带合二为一的锁定功能成为了玩家的热门话题，与3代构成一部完整的作品。

**索尼克弹子机**
这是美国制作的弹子机游戏，索尼克蜷起身体担任了弹子的角色。

**Dr.埃格曼的明宾机**
这是一个以Dr.埃格曼为主角的方块游戏，规则与《噗哟噗哟方块》类似，仅在欧洲和北美发售。

**索尼克3D冲击波**
这是一个索尼克在3D世界中横冲直撞的动作游戏，目标是救出弗利基！

# ソニック メガコレクション
SONIC MEGA COLLECTION.™

索尼克系列自1991年在世嘉MD上登场以来，所有辉煌的历史全部集结在这部作品中！本作收录了最为值得纪念的《索尼克》1代等4部正传作品，以及外传和仅在海外发售的一些不为人知的作品，总共涵括了7部索尼克系列游戏。作为超级珍藏版，除了其中家喻户晓的经典之作外，游戏还收录了大量的动画、漫画、设定图等珍藏资料，索尼克迷们千万不能错过，游戏发售后，诸位以音速奔向卖店吧！

# 音速索尼克系列 7大作品全体集合!

**索尼克 超级珍藏版**

| GC | 厂商：SEGA | | 发售日：2002.12.19 |
|---|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：5800日元 | 监制：中裕司 |

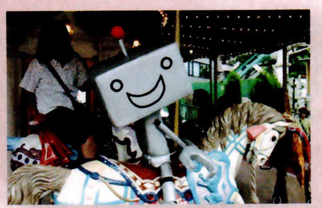
～送给喜欢多罗、渴望将他抱在怀里的玩家的新篇章～

温馨的卡通蜡笔画与井上多罗!!

# 拥抱多罗！



多罗新作品公开！为了纪念系列最新作发表，这次我们给大家准备了大量新情报！一起来看吧！



不可能！怎么是他？
我的镜头不能被别人抢！
多罗回来啦！

刚出炉的作品 让我们无限期待！

## 大家翘首以待的最新作!!

### －随身玩伴－

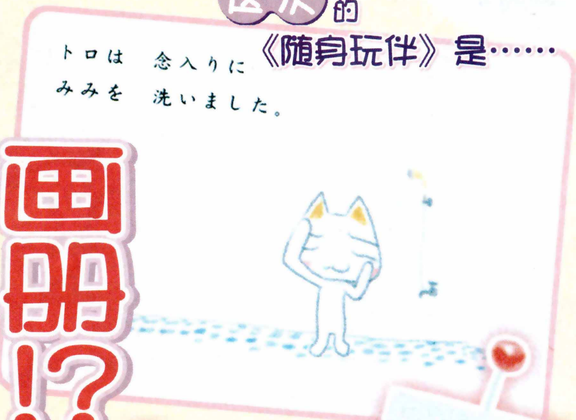
# 我的画册



| PS2 | 厂商：SCE | | 发售日：2003年春 |
|---|---|---|---|
| | 类型：ETC | 价格：未定 | 其他：—— |

回想起来，在《多罗假日》中与多罗一起散步已经是1年前的往事了。为了感谢将这份美好回忆珍藏心中的多罗迷们，多罗与波凯比它们又重新回到了大家的身边！不过，这次它们的模样好像有很大的变化，就像画册中的人物一样……没错，系列最新作的名字就是《我的画册》！这是一个拥有神奇系统的"画册游戏"，你将在画册中为井上多罗、波凯比它们编织新的故事！不过，以他们的个性，玩家要有相当的耐心哦！

这次的《随身玩伴》是……




画册!?



波凯比等角色也采用了蜡笔画的风格

最近，我们采访了《随身玩伴》的制作人矶峰先生

### 请介绍一下"我的画册"

**矶峰先生是**　《多罗假日》和《我的画册》的制作总监，他为我们阐明了游戏中最值得关注的要点！

**为什么要采用画册的形式呢？**

我想，每个人小时候都不舍得扔掉自己喜欢的画册，哪怕它已经破破烂烂。如果能够制作一本世界上独一无二的自己心爱的画册，那该有多好呀。所以我们开始了这个游戏的策划。希望大家能喜欢。

**为什么使用传统的2D画面呢？**

我觉得要表现出《随身玩伴》的世界观和波凯比它们温暖而令人怀念的气氛，使用2D手绘风格会比较合适，所以我们这次尝试着制作了手绘风格的游戏画面。

**公司的上班族也能乐在其中吗？**

我们准备了各种各样的故事，不仅是上班族，我相信其他朋友也一定能从中得到乐趣。虽然画面中的角色很可爱，但是作为游戏本身而言，也许更适合成年人的口味。这就是我们要做的游戏 。

**完整通关需要多长时间？**

这个游戏的目的并不是通关……我们相信大家能够从中得到乐趣。



# 制作只属于自己的画册

在《我的画册》中，玩家可以像阅读画册一样进行游戏。而且故事中还将出现分支情节供玩家选择，大家可以挑选自己喜欢的情节制作属于自己的画册。这种前所未有的自由度将为我们奉上不思议的故事。

## 我行我素的家伙要去哪呢？




从备选的分支中选择合适的词语

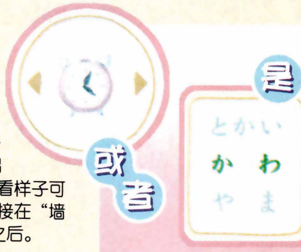
↑把得到的种子种到什么地方好呢？是城市、河流，还是深山里呢？像这样，玩家可以选择多罗的目的地和采取的行动。

## 墙上的旧东西是什么？




根据提示语句从备选中任选

←环顾四周……!？画面上将出现这样的示意图，看样子可以选择一幅图片，接在“墙上的旧东西…”之后。




## 好像很重要哦!!

**不同选择造就不同内容！**

根据玩家选择图片和词语的不同，多罗的目的地和行动也将随之发生变化。也就是说，今后故事的发展会根据玩家的意愿进行。好期待啊！

## 让我们预测一下值得注意的地方

### 让我们预测一下吧 多罗



虽然还不知道多罗是不是故事的主人公，但是它似乎有很多地方要去。看来它会在画册中悠然自得地四处闲逛。难道真是成年人的游戏吗？

### 让我们预测一下吧 日本酒和菜串



在小摊上一边吃鱼丸，一边喝日本酒，故事中有许多地方的氛围比较适合成年人。

### 这本画册也能给上班族带来乐趣!？




←与公司职员搞好关系的话，说不定他会经常请多罗在小摊上吃东西！？也许他会向多罗倾吐心中的牢骚。

### 让我们预测一下吧 淋浴场景



多罗的淋浴场景是系列不可或缺的要素，在《我的画册》中，多罗也会用莲蓬头洗耳朵吗？

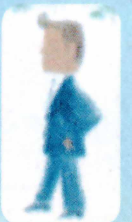



↑本系列的惯例，多罗要仔细地洗哪里呢？要是能选择就好了，比如选尾巴、肚子之类的……




↑在《我的画册》中，多罗会变为成人前往各种各样的地方吗？或许与俗不可耐的公司职员对话，就是成为成人的重要条件？

### 让我们预测一下吧 公司职员



这是画册中经常出现的公司职员，看来本作并不是一部单纯面向孩子的童话故事。难道这是一本非常流行的面向成年读者的画册吗？

### 情报 纪念品制作者提醒大家 纪念品也令人难忘

负责制作相关纪念品的竹井先生告诉我们，这次制作的蜡笔色调的波凯比与以往的玩偶相比别有情趣，说不定大家会更喜欢呢。请诸位相信我们的承诺！

无双报道

# 影迷和游戏迷都不要错过精彩绝伦的动感体验!!







蜘蛛人

| PS2 | 厂商：CAPCOM | | 发售日：今冬预定 |
|---|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：6800日元 | 其他：—— |

# SPIDER-MAN

蜘蛛人是1962年于《AMAZING FANTASY》杂志诞生的美国式漫画英雄。第二年发行了名为《THE AMAZING SPIDER-MAN》的独立杂志，并且一直连载至今，算得上是美国最具代表性的英雄人物。



## “你心中的街道英雄”将随你一起惩恶扬善!!

游戏的主人公皮特帕加是一个被叔叔抚养长大的高中生。虽然头脑聪明，但却胆小怕事，甚至没有勇气向自己喜欢的女孩表白。某天，他被一只特殊的蜘蛛噬伤，从此体质发生了异常的变化，拥有怪力、动作敏捷、能够像蜘蛛一样在墙壁上攀行……




以纽约为舞台的动作游戏。你能将蜘蛛人的能力发挥得淋漓尽致吗？



在布满机关的场所冒险，要考验大家的操作技巧以及蜘蛛人的超人能力。



就连街头的小混混也要义不容辞的修理掉，这才算是大家喜爱的英雄。



从摩天大楼到地下水道，这种近乎疯狂的速度感在其它游戏中是无法体会到的。

## 拥有蜘蛛能力的"亲切的邻家男孩"

### 无敌英雄蜘蛛人



纽约市民们深爱的无敌英雄竟然是一个名叫皮特·帕加的头脑发达、四肢简单的高中生。由于一次偶然事故，皮特获得了好像蜘蛛一样的超级能力，成为了保护市民安全的无敌英雄。



极酷的外表实在令人着迷。整日游荡在高楼大厦中的他其实是个很顾家的人。

VS

## 将科学力量用于邪恶的 绿色恶魔

### 古林·葛布林



滥伤无辜市民的“绿妖精”其实就是皮特同班同学的父亲诺曼·奥斯本。身为军事开发公司董事长的诺曼，由于受到新型药物的影响，变得强大而残暴。驱使自己研制的新型飞空兵器——葛布林飞盘，出现在蜘蛛人的面前。



希望尽早了解蜘蛛人的真面目，然后将其收作部下，绿妖精会成功吗……？

# FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE™
最终幻想战略版ADVANCE

# 彻底追踪

**我们将在这里对游戏的核心系统——法律和仲裁进行详细的说明。虽然游戏的发售日由“12月”变成了“今冬预定”，但是随着各种情报的不断透出，相信距离名作上手的日子已不再遥远。**

| GBA | 厂商：SQUARE | | 发售日：2002年冬 |
|---|---|---|---|
| | 类型：S·RPG | 价格：未定 | 监制：松野泰己 |

## 一切都是由一本书的出现而展开

茵芭利斯是由一本名叫“FINAL FANTASY”的古书创造出来的剑与魔法的世界，《最终幻想战略版ADVANCE》（以下简称『FFT ADVANCE』）就是以此作为游戏的舞台，展开精彩的故事。下面首先为大家介绍新增的主角和任务的情报。

### New Character

美丽的女性，行动敏捷的维拉族弓箭手。在游戏中与莉丝有千丝万缕的联系。虽然平时是个喜欢饰物的女孩子，但战斗实力令人信服。






夏拉

相当出色的莫里族黑魔道士，不仅善使魔法，而且对水晶系和王族系的知识也颇有研究。性格温和但办事很认真，能左右他人的情绪。






梦布兰






诺诺

梦布兰的弟弟，心灵手巧，正在做飞空艇的见习技师。不畏逆境，从不轻言放弃，性格较梦布兰更为坚强。被许多人视为前途不可限量的年轻人。

## 令故事更精彩的设定：任事与公会

在茵芭利斯接受的各种事件被称为任事，而可以申请得到任事的地方被称为公会。任事与故事主线密不可分，故事情节会根据所接受任事的不同而向不同的方向发展，其中也会有迫近茵芭利斯秘密的重要线索。总之任事是左右故事主线的重要部分，在这里我们简单介绍一下执行任务的流程。

### 1 涉足公会，收集重要情报

收集茵芭利斯的各种流言，任事或是情报交易等工作都是在公会里完成的。如果想得到任事的话必须涉足公会，而这里也是收集战斗情报的最佳所在。总之公会是贯穿整个故事的重要场所。




### 2 在任务栏中随意选择任事

列表化的任务栏可以方便玩家选择各种任务。在得到任务之前要先付一定的情报费用来了解任务，之后才能达成契约。当然根据任务的不同，难度和报酬也会不同。在游戏中选择任务是非常有趣的。




### 3 任务的完成与报酬

得到任务后，根据任务的内容赶往相应的地方，引发战斗或是情节。顺利完成任务会得到报酬或是物品。而且会根据完成任务所得到的情报来确定故事情节的走向。如何合理地选择任务是关键所在。




下一页将介绍支配茵芭利斯的绝对真理！

# 统治着"茵芭利斯"大陆的绝对真理

游戏中的“法律”是由茵芭利斯王国的高层统治者制定的。简而言之，法律就是约束战斗过程的规则。为监督“法律”的执行情况，游戏中还设有“仲裁者”一职。所有的战斗都将受到法律的约束，谁也无法逃过明察秋毫的仲裁者的眼睛……

在这里我们以具体的战斗为例，为大家介绍法律的效力、仲裁者的裁定以及裁定结果等大家关注的问题。

### 统治所有仲裁者的大仲裁者

在监督茵芭利斯法律执行情况的所有仲裁者之上，还存在有名叫西德·兰德鲁大仲裁者。西德是主角马修的朋友缪特的父亲。他创造了“大仲裁者”专用的“最高法律”，同时也是茵芭利斯屈指可数的剑术高手。右侧身着骑士盔甲的角色就是西德，看样子是个很自信的家伙。

### Cid Randel 西德·兰德鲁

作为大仲裁者的西德充满了威严与魄力，究竟会与马修他们有怎样的关系呢？（FF系列的常客西德，在本作中以仲裁者之王的高贵身份登场）






## 1 根据不同地点来决定法律的约束情况

法律（也就是战斗中的约束）会根据地点间的移动和所经过的天数而循环变化。也就是说，在某种意义上玩家可以通过移动的方法对法律进行主动的操作……如图中所示，「NOW」的标记指向两条法律，分别是“在下一次的战斗中有50以上的伤害才有效”，以及“战斗中不得使用炎系魔法”。每个地点同时有两条法律有效，但是法律的全部种类目前还不得而知。玩家可以从右图中看到部分内容。

### 无限地图上的无限攻略法

此前我们介绍了图例制作系统，该系统其实就是“在任务或战斗中得来的据点（地图上）进行配置”的系统。如果把它和法律系统结合起来考虑的话，可以说《FFT ADVANCE》根本没有固定的攻略方法。说得更清楚一点就是，由于到达地图上目的据点的道路和所需天数不同，各个据点被约束的法律规则也不尽相同，当然难度也会大幅的提升。




## 2 基于规定的法律进行战斗




↑在画面中央的就是仲裁者。他在战斗中必定出现，严格监督法律的遵守情况。

提示胜利条件后展开战斗。画面中的战斗胜利条件是打倒敌方BOSS。当然在战斗中要遵守上述的法律约束。如果敌人的炎系魔法很厉害的话，这样的约束对我方有利，但是如果敌人抗炎能力弱的话，这样的约束反而会成为战斗的羁绊……

### 仲裁者的坐骑竟然是!?

请注意仲裁者的坐骑，怎么看都觉得像陆行鸟，难道茵芭利斯也有陆行鸟存在吗？（PS版FFT中陆行鸟是作为某种怪兽登场的）




## 3 对"法律"的遵守情况由玩家来决定

虽然法律规定禁止使用炎系魔法，但并非绝对不能使用。当然违反法律后将受到相应的惩罚，对以后的战斗会有不利的影响……总之，法律约束不仅影响到当时的战斗，还会对战斗中每位角色的每一次攻击、战斗的整体情况以及以后的战斗造成战略性上的影响，是相当出色的设计思想。

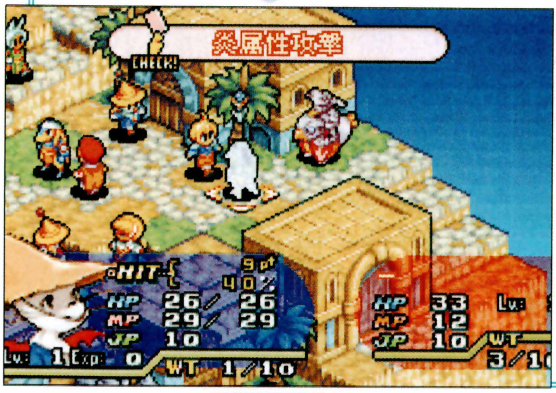
下面我们将对“触犯法律”后的惩罚以及一些相关的内容进行介绍，这是玩家必须了解的知识！



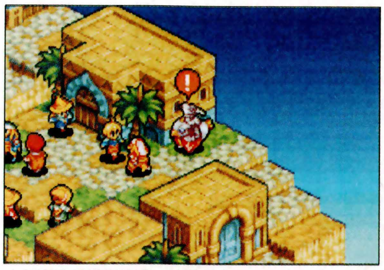
↑威力无比的魔法。如果真的受到制约战斗会不会变得更加困难呢？



# ——法律与仲裁究竟意味着什么?!




## 4 违规的瞬间，仲裁者立刻做出反应

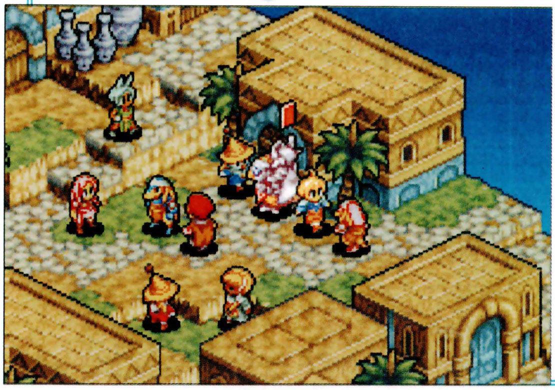


↑如果违反规则的话，仲裁者会马上做出反应。任何违规行为都不可能逃过仲裁者的眼睛。

使用炎系魔法后仲裁者会立刻进行执法检查。但是令人关注的是：对炎属性攻击的裁定问题，是只针对炎系魔法，还是炎属性的攻击也属于违反规则的行为呢?现在尚不明确。

**炎系魔法所禁止的范围是？**

在FF系列的高级魔法中炎属性的魔法有很多，而且在武器上也会附加炎属性的攻击。不知在本作中会以怎样的形式登场，如果这些炎属性攻击全部存在的话，那么炎系禁止的范围又会是怎样的呢?这一切仍然是个谜。



## 5 仲裁者做出的两种不可更改的裁定

根据仲裁者的裁定规则，违规行为所要接受的惩罚有两种，即“警告”和“退出战斗”。前者在一次战斗中如果出现两次就会被罚退场，后者是在接受惩罚的当时立刻退出战斗。仲裁者在画面中亮出“红牌”的话，就是被罚退出战斗的标志，此后该角色也不能再参加这场战斗。

玩家在种种不利因素下仍要继续战斗，所以应特别注意违规行为。被惩罚时反驳无用——这一点必须明确。

**逆向的违规战术**

由于违反规定而接受惩罚，角色会强制性的从战场中退出，不过玩家也可以利用这一点制定逆向违规战术。也就是说，让处于濒死状态的角色故意违反规定，便可以被强制性的脱离战场，摆脱生命危险。除此之外，也许还会有可以选择违规的情节出现，总之玩家要灵活运用这种系统设定。




## 6 战斗结束后还有相应的惩罚!

在战斗结束后，会根据战斗中所接受的惩罚进行相应的裁决，也就是根据违规的程度进行相应的处罚。在画面中的处罚是武器的攻击力下降12点，但这样的处罚是永久性的还是暂时的，目前尚未明了。另外，除了画面中状态下降的处罚之外，还有处以罚金的制裁。

不过无论如何，以基本上遵守法律约束的行为进行游戏并不困难，因此要尽量避免无谓失误所带来的惩罚。

**违规所带来的影响**

值得关注的惩罚内容不外乎以下几种，例如状态下降时参数变化的程度，罚金金额等等。更进一步说，违规会不会影响剧情的分支发展，会不会影响结局的变化等等都是关心的热点所在。因此，“法律和仲裁”就是FFT ADVANCE的核心系统，如果真的会影响到剧情的发展也不奇怪。




## 7 关押违规者的场所、监狱

在处罚中，比较严重的一种情况就是遭到监禁，也就是坐牢。在战斗中被处罚退场的角色会在一定的时间内（数场战斗）被收容在监狱中。长期的拘禁必然会导致战斗力的下降，在今后的战斗中难有很好的发挥。

**可以用罚金减轻处罚程度**

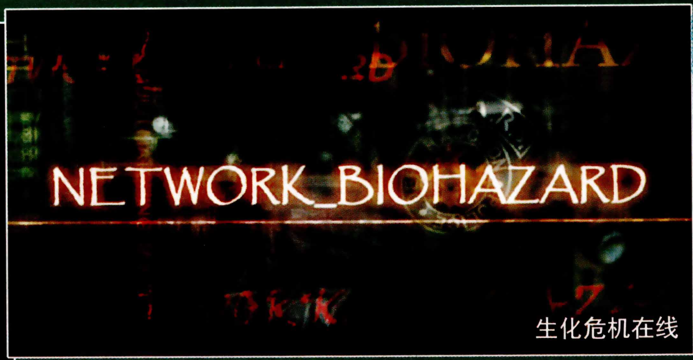
在监狱中被拘禁的时间是不定的，通过缴纳保释金可以缩短被拘禁的时间。在画面中的保释与免罪的选项就是这个意思。很逼真的设定吧!




↑以前介绍过的法律卡片，应该会对法律约束的实施情况有很大影响。

# 无双报道

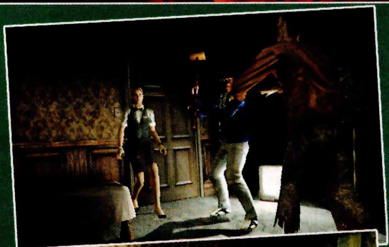


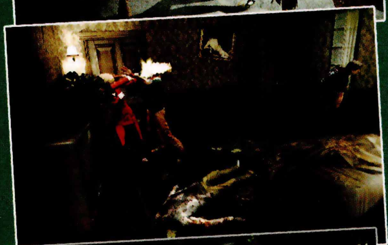


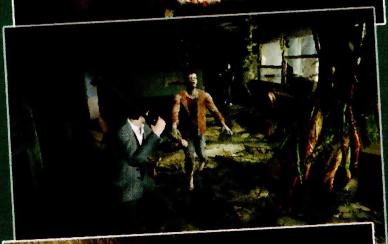

生化危机在线

一直犹抱琵琶半遮面的网络游戏《生化危机在线》终于正式公布。游戏最多支持4人同时在线游戏，玩家要在游戏中与形形色色的登场角色通信交流，想尽办法生存下去。

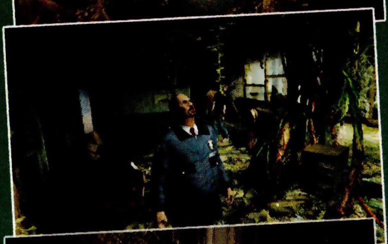
| PS2 | 厂商：CAPCOM | | 发售日：未定 |
|---|---|---|---|
| | 类型：AVG | 价格：未定 | 其他：—— |

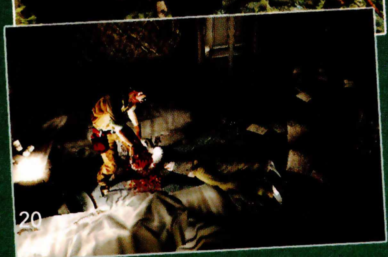












## 解谜与恐怖…在其他网络游戏中无法体验的感觉在这里涌现

玩家作为被卷入生化事件的幸存者在死亡之地浣熊镇登场。游戏中可以选择的角色包括：警官凯文、配管工大卫、新闻记者阿莉莎、以及外科医生约翰等8人。这些角色有着非常明显的职业特征，有的擅长使用枪械，有的则行动缓慢。而由角色职业所引发的特定情节也是游戏的看点之一。

游戏者的目的是从被僵尸占据的城市中逃生，因此由网络上的同伴所带来的“安全感”是本作最大的特点，反之，看到同伴在自己的身边倒下时，那种绝望而孤立无援的“恐怖感”也是系列中任何一款作品所不能比拟的。

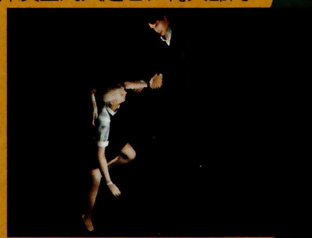
游戏故事在远离家园的地方发生。在漆黑走廊的另一端传来的惨叫声会让我们心跳加速。此外，我们还要体验与同伴一起共渡难关后的信赖感，以及失败时的被放弃的感觉，这一切的快乐都只有在网络中才能体会到。

与NPC的交流方式也是本作的特点之一。玩家不仅可以从NPC那得到重要情报，还能帮助游戏者度过难关，当然还有满怀恶意的攻击性NPC，变成怪物的NPC，以及需要你帮助的NPC登场。他们会根据游戏者的态度做出不同的反应……

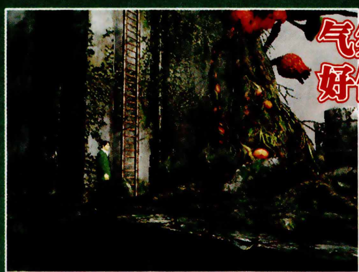
### STORY

游戏的故事舞台秉承了《生化危机2》、《生化危机3》的浣熊镇。由于大型制药工厂安普雷拉所制造出来的“T－病毒”的泄漏蔓延，导致了整个生化危机事件。

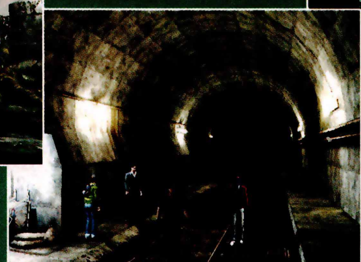
被这种病毒感染的人或生物好像行尸走肉一般，只能靠本能来袭击周围的生物，而被袭击的人或动物也会感染病毒产生异化。由于T－病毒的扩散速度惊人，整个城市很快就变成被各种变异生物占据的恐怖地狱。该事件发生几天之后，有关部门决定用导弹将浣熊镇彻底摧毁。玩家操纵的未被感染的人能逃过这次的浩劫吗？



### 气氛炯异的舞台设定 好像恐怖片中的场景



↑巨大的变异植物就在周围，如此惊人的红色花苞孕育着不安。它会对冒险者造成伤害吗？看来在接近它的时候要格外小心。





←↑漆黑的地下通道和被迷雾笼罩的吊桥都是玩家必须经过的地点。这些地方看起来阴森恐怖，似乎所有的黑暗角落中潜藏着危险。

# GUNSURVIVOR 4 BIOHAZARD

武装生存者4 生化危机(暂定名)




让玩家充分体验丧尸不断逼近的恐怖感和挥枪狂射的爽快感。生化外传「武装生存者」再度归来！

| PS2 | 厂商：CAPCOM | | 发售日：未定 |
|---|---|---|---|
| | 类型：STG | 价格：未定 | 对应：光线枪 |

## 用枪捍卫生存的权利 打倒不断逼近的丧尸！

尽情扫射无数来犯之敌的射击游戏“武装生存者”系列最新作整装待发。游戏的标题虽然是“生化危机”，但是登场人物和故事完全是原创的。不过游戏火爆气氛和恐怖感不逊于生化正篇，除了良好的射击技术，游戏者还要有处乱不惊的心理素质。让我们操纵主人公布鲁斯·玛基亚邦，在巨型游轮上消灭从四面八方袭来的敌人，查出豪华游轮劫持事件的幕后真相。





↑如果打不中丧尸的脑袋，他们还会爬起来。一定要瞄准目标开枪。

↓→要注意及时补充弹药！画面上闪红光的方向还有丧尸！绝不能掉以轻心。





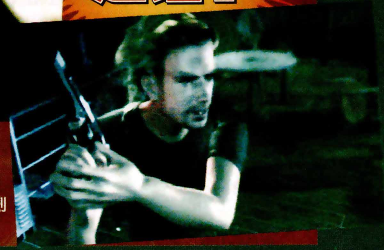


## STORY

各位还记得安布雷拉（伞）制药公司开发的“t–病毒”曾经毁灭了一座小镇吗？安布雷拉公司虽然明知病毒的危险性，但仍然在非常秘密地进行生物武器的开发工作，结果导致了悲剧的上演……我的名字叫布鲁斯，布鲁斯·玛基亚邦，美国谍报人员，也就是间谍。3天前，有人从安布雷拉开发研究所巴黎分部的实验药品保险库中盗走了“t–病毒”。昨天，在大西洋上，一艘各国贵宾云集的大型游轮被歹徒劫持。非常巧合的是，这艘游轮也是安布雷拉公司的财产。看来策划这场阴谋的人对安布雷拉公司怀有深仇大恨。为了阻止敌人的恶行，我开始了单独行动，然而我并不知道这竟是一个圈套……




↑在船上，布鲁斯被人用手枪顶在了脑袋上。这个拿手枪的男人究竟是谁？



→发生了大爆炸，歌舞升平的豪华游轮顷刻间化为地狱，人们争相逃命，场面混乱……

## 游戏中会有各式各样的武器登场！

游戏中会有多种武器登场，从手枪到可以连续发射100发子弹的攻击步枪、甚至可以把敌人一扫而光的榴弹发射器应有尽有。合理使用是致胜关键。




↑爽快感超群的攻击步枪，尽情扫射虽然过瘾，但是也要注意补充弹药。




←拥有绝大威力的榴弹发射器，缺点是装弹量很少，而且不能连发，因此在近战中很难发挥威力。

## 主人公的名字是布鲁斯·玛基亚邦

美国综合战略部队所属的安布雷拉公司追踪调查小组工作人员。拥有强烈的正义感，为了行动不惜牺牲自己的生命。弱点是性格冲动，有时甚至会在消防队赶来之前闯入失火现场。处事我行我素，经常自作主张，不过工作能力一流。



**本期新闻眼统计时间**

10月19日～11月15日



SOFTWARE

## 任天堂软硬兼施，《里·塞尔达》神奇发表
## CAPCOM擂鼓助阵，五款大作力捧方糖




↑CAPCOM第四开发部长三上真司表示，除《生化4》是GC独占游戏外，其余4款作品是否GC独占则尚未决定。

本刊日本专讯（记者：风林） 正当人们期待着《生化危机0》、《口袋妖怪》等大作陆续发售的时候，任天堂和CAPCOM双方于去年如出一辙的再次共同发表震撼新闻，率先点燃了年末商战的战火。

任天堂显然为年末商战布好了战局，并且已经开始为GC的主动出击大造声势。硬件方面宣布于12月1日正式推出银色版GC，该款主机早前在北美推出时已经令人眼前一亮，并且一直就是否会在日本发售传闻不断，如今一切明朗。与此同时，为配合新款主机的推出，令人望眼



↑CAPCOM大牌制作人汇聚一堂。

欲穿的无线手柄WAVEBIRD也将于12月5日推向日本市场，并推出多款新颜色手柄。软件方面，继“超级马里奥SUNSHINE”后任天堂第二款看家大作、将于12月13日正式发售的《塞尔达传说》也将有特典同时推出，该特典中包括在GC上重新翻制的满分游戏《塞尔达传说·时之笛》以及曾经计划在64DD上开发的《里·塞尔达》两款游戏，再加上随游戏还附送《生化危机4》与《F-ZERO》的最新影像，使特典的意义非凡。该特典将于11月28日接受玩家预定，数量有限。在任天堂的数轮攻势下，12月的软件销量之争已经变得悬念丛生。

正在广大玩家为任天堂种种造势活动搞得眼花缭乱的时候，CAPCOM也在同一天发表了5款专门为GC开发的软件，其中包括令玩家望眼欲穿的《生化危机4》。这5款游戏皆以动作为主，并且颇有另类色彩，令人眼前一亮。而其开发部门仍然是由三上真司领导的第四开发部，也是CAPCOM所有开发部门中最为活跃、实力最强的一个，形容为CAPCOM软件支柱也毫不为过。这次CAPCOM为GC蓄足火力，也令GC软件阵营更加庞大。

随着大量新作不断涌现，在本次的年末商战中GC已经确立了自己的优势地位，毫无疑问会成为“大赢家”称号的有力角逐者。

### CAPCOM五款GC新作情报公开

《生化危机4》：动作冒险游戏，200X年发售；
《VIEWTIFUL JOE》：动作游戏，明年春发售；
《P.N.03》：动作游戏，明年春发售；
《死亡凤凰》：3D射击冒险游戏，明年夏发售；
《杀手7号》：动作冒险游戏，明年冬发售。



SCOOP

## 上海《新民晚报》发布震惊消息
## 索尼PS2明年登陆中国大陆市场

本刊上海专讯　传说已久的PS2大陆版发售计划终于得到了证实，来自此间的报道称，索尼最迟将在明年年中于中国大陆正式发售中文版PS2主机，这个消息是上海《新民晚报》的记者10月26日在采访索尼全球董事会时透露的。

日本索尼总裁兼首席运营官安藤国威表示，虽然中国目前还没有取代美国成为索尼最大的海外市场，但是在华的销售规模很可能在6年内超过



↑董事会的焦点是让中国消费者享受到电子产品、网络供应等全方位的服务。

日本本土。由于中国消费者对高科技产品的需求十分旺盛，因此这一转型在华的推进节奏可能会比在日本本土更快，而PS2也在此计划之中。

10月28日，索尼向全世界的媒体发布通告，正式确认了大陆版PS系主机的发售计划。通告全文如下：索尼于28日正式发表了明年在中国市场发售大人气的家用游戏主机PS的后续机种PS2的计划。

该公司今后将与当地的程序员合作开发相应软件，打击盗版保护著作权则是放在他们面前的一个严峻话题。

PS和PS2目前在全世界120个国家和地区发售，总出货量超过1亿3000万台（含日本国内），介入中国市场是为了在与NGC和Xbox的竞争中获得更大的胜利。

SCOOP

## 任天堂采取垄断性非法配销!?
## 欧盟发难，任氏面临高额索赔

本刊欧洲专讯　据外电报道，欧盟执委会今天宣布对日本游戏巨头任天堂处以一亿四千九百万欧元的罚款，用以惩戒其在欧洲单一市场内采取垄断性的非法配销活动。

被同时重罚的除了任天堂之外还包括欧洲七家销售商，而罚款总额总计达到一亿六千八百万欧元。处罚的理由是：任天堂与经销商签署合同来瓜分欧盟十五国市场，并阻止其它进口商以较便宜的价格从其它国家平行进口、在欧盟市场竞争。

罚款金额主要根据其市场占有率来计算，以及包括对企图独霸市场的不法经销方式的惩戒。欧盟执委会称，在先行调查时任天堂已获悉案情，但却未设法改善。

依执委会的指控，任天堂销售同一型号的电玩主机价格不一，在欧盟境内上下差价高达百分之六十五，而价格差异最大的是德国、英国及荷兰。

欧盟自由竞争法第八十一条规定，任何品牌商品均应允许平行进口，原厂不得拒绝或限制，否则将依法制裁。

这是近年来欧盟执委会针对企图垄断欧盟市场的单一厂商最严重的惩罚之一。去年德国福斯汽车因拒绝接受配销商以外的进口商订单，而遭到欧盟重罚。据悉任天堂已表示不服，并将提出申诉平反。

EVENT

## 魔盒高层发生人事变动
## 日本XBOX舵手大浦博久调离原职

本刊综合消息　据截稿前得到的最新消息，微软常务董事、XBOX事业部部长大浦博久，将在今年12月31日调离原职，于2003年1月1日转任美国XBOX分公司。至于接替大浦博久的日本XBOX负责人，微软将在近日公布。



←图为在发布会上的大浦博久。

对于大浦调职的原因，微软的官方说法是，利用大浦博久在行销方面的经验，进入其他部门强化网络战略，但是据业内人士透露，这次调职的另一个主要原因是日本XBOX销售不振，以及微软收购日本大牌软件商的计划全部泡汤。

大浦博久现年42岁，出生于日本兵库县。在ASCII任职3年后，1986年微软成立时进入该公司。两年后到美国，担任远东行销专员。由于业绩卓越，转任微软XBOX事业部部长，致力于XBOX主机的推广。

另外，在大浦调职消息发布前，日本《电击王》杂志曾专访了大浦博久先生，其间大浦就XBOX的现状发表了如下言论："抛开个人立场讲，我也没想到XBOX在日本会卖得这么差！也许是XBOX的魅力还没有完全传达给玩家吧。这让我对日本市场有了更深一层的理解。"

SOFTWARE

## 第六届"游戏奥斯卡"揭晓
## 史克威尔《最终幻想10》拔得头筹

本刊日本专讯　日本电脑娱乐软件协会（简称CESA）于10月28日公布了"第六届CESA GAME AWARDS"的获奖游戏名单，PS2的《最终幻想10》最终夺得大奖桂冠，事先呼声很高的《合金装备2》和《鬼武者2》等游戏获优秀奖。

"CESA GAME AWARDS"的前身是"96CESA大奖"，后来一度更名为"日本游戏大奖"。这次再度更名为"CESA GAME AWARDS"，同时采用了全新的评选方式。据悉，CESA今后将在这些获奖游戏的包装上附上获奖标志，以提高获奖游戏的认知度和权威性。



↑FF10女主角尤娜给人留下了深刻印象。

| 最优秀奖 | | |
|---|---|---|
| 最终幻想X | SQUARE | PS2 |
| **优秀奖** | | |
| 鬼武者 | CAPCOM | PS2 |
| 王国之心 | SQUARE | PS2 |
| 真三国无双 | KOEI | PS2 |
| 动物之森 | NINTENDO | GC |
| PIKMIN | NINTENDO | GC |
| 合金装备2自由之子 | KONAMI | PS2 |
| **特别奖** | | |
| ICO | SCE | PS2 |
| 逆转裁判 | CAPCOM | BA |
| リジューネ | NCJAPAN | WIN |

EVENT

## "尤多娜"侵权案尘埃落定
## 任天堂对判决结果表示遗憾

本刊日本专讯　先前本刊曾连续报道过，任天堂认为开发和发行PS游戏《尤多娜英雄战记》的Tirnanog和Enterbrain两家公司侵权，并向东京地方法院提起诉讼。



经过长达半年的缠诉，东京地方法院于11月14日作出判决，法院认为"纹章"（Emblem，即火炎纹章）这个名词并非任天堂的注册商标，而PS游戏《尤多娜英雄战记》中更没有出现《火炎纹章》系列的角色，因此侵权罪名不成立。

对于判决结果任天堂表示遗憾，其官方发言人称："这样的结果无疑泯灭了游戏作品的创造性，我们将提出上诉。"

SOFTWARE

## FF12、13浮出水面，FF7外传若隐若现
## 史克威尔高层透露FF新作动向

本刊日本专讯　继"FFX-2"正式发布后，FF系列的正统续篇FF12与FF13也陆续浮出水面。

根据史克威尔总裁和田洋一透露的消息，FF12的发售日已经定在2003年内，松野泰己担任游戏的总监督，是一款单机游戏。同时和田洋一表示，目前史克威尔正在重新评估FF系列的发展方向（比如单机还是网络版以及开发平台等），这些都将直接影响到未来FF13的制作。最后他证实：FF13的初期策划已正式纳入了日程。





←FF7为PS立下赫赫战功，仅日本销量就超过380万套，并荣获了当年的CESA大奖。

与FF12和FF13相对应的消息是，FF系列的制作人之一的北濑佳范日前明确表态：史克威尔正在考虑制作FF7的外传。北濑称，包括他在内的许多制作者都希望以类似FFX-2的形式推出FF7外传，但是由于FF7的玩家口碑极好，许多人都把其视为FF系列的顶峰，续作不负众望并非易事。

对于FF7外传，史克威尔官方并未给出明确答复，分析家认为：制作FF7外传绝不只是制作人的心声，这一定代表了部分公司高层的意见，但是鉴于明年的FFX2和FF12，就算史氏真的打算制作FF7外传，也不会急于发布相关消息，除非制作平台不是PS2！加上当年FF7的口碑很好，制作外传的压力巨大。所以，业内人士普遍认为，史克威尔会对FF7外传采取相当谨慎的态度，毕竟FF泛滥对史克威尔绝不是件好事。

EVENT

## 上海育碧开始征召测试人员
## 业内人士预测近来将有大动作!?

本刊上海专讯　上海育碧最近向外界表示将征召大量短期测试员，据悉此次招收的短期测试员除了针对即将发行的网络游戏"无尽的任务"外，主要是为育碧属下实力强劲的海外开发部服务，招聘的范围也仅限上海地区，并要求有很高的游戏素质及多年的游戏经验，同时还必须对游戏有相当的感悟，这些都为这次征召活动增添了一层神秘的面纱。

关于测试的软件方面，育碧方面则未透露任何的详情，但相信与某些重要产品密切相关，年底的销售旺季将近，上海育碧是否将有所动作让人拭目以待。

（育碧人力资源部email：hr@ubisoft.com.cn）

SCOOP

## EA的龙头宝座难以撼动
## 世嘉下调本财年盈利预算

本刊综合消息　由于软件销量出乎意料的疲软，世嘉在本财年的预期利润不得不下调72%。原计划180亿日元的纯利将下调为50亿日元。

世嘉官方发言人称，这次下调财务预算的主要原因是部分大作延期和欧美市场不振。根据美国NPD Group调查公司的数据，世嘉原计划销售160万套的《NFL 2K3》，在美国的实际销量只有40万套，而EA同期推出的体育游戏《Madden NFL 2003》却卖出了150万套。



←今年暑假在三部主机上发售的《NFL 2K3》。

"我们过高的估计了今年的财务表现，虽然我们对公司的运营方针很自信，但是世嘉还缺乏作为第三方软件商的相关经验。"香山哲说，"在美国我们与EA展开了正面交锋，公司也拿出了1750万美元用于软件促销，但是EA的品牌在美国扎根很深，目前的世嘉还处于劣势。"

另据外电消息，世嘉在本财年的软件销售目标为2200万套，但是从目前的情况看，世嘉对于这个数字的预测也过于乐观了。作为一家经历了数年亏损的企业，世嘉目前还有许多问题尚待解决。



## 索尼在上海的全球董事会最终证实了人们的猜想

# 中国PS2时代 虚幻抑或真实?!

特约撰稿人：王俊生

梦有时是很甜蜜的，不过再甜蜜的梦也是梦。

而最令人伤心的，是醒来的时候，往往会更痛苦。

中国的PS2时代，或许就是这样一个梦。

索尼在上海的高官会议（全球董事会）最终证实了人们的猜想。是的，索尼终于决定在大陆销售PS系的主机了。玩家们陶醉在节日般的喜悦中，杂志编辑兴奋得仿佛抓住了期待已久的大鱼，而那些心虚的JS们则开始惶惶，生怕财大气粗的索尼明天就出现在门口把他们一网打尽。

中国的玩家是可怜而易于满足的，不过，对很多人来说，这样的满足还只限于一个美梦而已。

事实上，索尼内部对于在大陆发售PS2也是意见相左，矛盾多多。到底要不要在大陆发售PS2、究竟怎样发售，仍然没有最终定论。

## 高端计划？还是平民战略？

细心的读者仔细看看索尼总裁兼首席运营官安藤国威在接受记者采访时所说的话，就不难理解SCEI对PS2在大陆的态度和定位：索尼之所以会决定发售大陆版PS2，前提是在此之前成功地销售了定位于高端的VAIO便携式电脑。VAIO的成功使索尼相信，在中国，高端电子产品仍有不少市场潜力，而PS2推广计划正是在这个思想下做出的。





很多国内玩家都喜欢说这样一句话"中国市场潜力巨大，没人敢忽视"，而他们也确实把索尼发售大陆版PS2看作是这个概念的进一步深化，然而事实上，对于PS2，中国的市场潜力真的有如此之大？真的能够让索尼如此看重而来吃着第一只螃蟹？

很不幸，答案是完全否定的。

这里有一批非常过时的数字：到2001年第一季度，PS2本体在日本的销售量是525万台，美国是300万台，欧洲三国是105万台（英、法、德）。

这是1年多前的事了。在经历了去年年底圣诞和今年3月份的财政年度大战之后，PS2已成功地完成了全世界超过4000万台出货，平摊到日本、美国、欧洲三大市场上的销量，已经分别上升到1100万、1800万和1264万。

只有这样的市场才能引起索尼真正的重视，但中国大陆绝没有这样的购买潜力。

媒体宣称的"国内DVD装机量已突破1000万"、或者"国内PC的装机量已突破4000万"，完全不能作为PS2具备潜在市场的证据。在价格方面，PS2并不是平民化的主机，即便标准售价能下降到1400元人民币并且当作DVD来推广，对于绝大多数消费者来说，其硬件价格仍然过高（目前市场上最热销的DVD播放机，其平均价格在600元人民币左右）。

根据各小卖店正版与盗版批发量做出的估计，目前中国大陆现有的水货PS2出货量大约在3万至5万台左右，而且主要集中在上海、北京、广州、深圳、重庆几个大城市。就算这个数字预估得过于保守，就算索尼能够大力推广PS2主机而且卓有成效，就算加上直读芯片的巨大作用，PS2在今后两年内、在中国大陆可以达到的销量，也不会超过100万台——这个数字还不到欧洲市场1年半以前的水平，或者说小于全世界PS2市场的2.5%，所谓的"潜力巨大"完全是一种自我安慰。

名古屋大学教授中村章宪在2002CEDEC会议上做的中国市场报告显示，中国购买盗版与正版PC软件的比例大约为4：1。所以，即便是达到了100万台的销量、即便正版游戏卖到和国内PC游戏差不多的价格，真正值得厂商考虑重视的玩家，最多也只有20万，不到目前日本国内市场的50分之一，或者说小于全世界PS2玩家的0.5%。

很难想象索尼会花很多的时间、精力和资金来迎合这个小小的、完全没有成型的市场，同时还要甘冒可能的政策风险。

这样再来理解安藤国威的谈话就变得更有意思了。索尼是一个正常的商人，面对这种情况，唯一的选择当然就是走高端，因为那样至少可以保证起码的利益回报。

尽管大陆版PS2主机和软件的价格一直没有确定，但我们可以预见的是，无论是硬件还是软件，最终行货价都不会和香港、台湾地区差太多，甚至可能还要高一些。

所以行货PS2的出现并不会带来硬件销量的上升。看得更极端一点，索尼或许并不希望看到PS2在中国大陆广泛普及，因为那将带来一个更大的问题。

## 正盗互存？还是正版独行？

刺激中国玩家神经并由此嗅到索尼新策略风向的，应该就是那几次著名的盗版扫荡行动了。那么行货出现之后，盗版是否会受到致命打击甚至由此消失？

答案也是否定的。

中国盗版猖獗固然不容怀疑，但盗版更是一个全球性的问题而不是独立在中国这个地域之内，索尼自己并没有足够的力量来解决盗版这个顽固的毒瘤——简单地说，在墨西哥、巴西、马来西亚、香港、台湾这些早已开始销售行货的国家和地区，盗版生意依然红红火火，这足以用来引证未来中国盗版市场的走向。





消灭盗版，商家再以相对较低价格的软件补充市场流出的空间，这是通用的操作手法。但是如果在港台地区都无法剿灭盗版，在地域更广、人员更复杂、操作更不规范的大陆就更不可能了。索尼花上大量的精力和物力，目前能做的，也就是封掉几家今天关、明天开的小卖店而已，完全无法从根本上解决这一问题。

退一步来看，就算索尼不惜一切代价消灭了70%以上的大陆盗版市场，最终得利的也不会是索尼自己，微软、任天堂这些硬件商，以及其它早已进入大陆的软件商都会成为摘掉桃子的人，这种行为只能是为别人做嫁衣裳。

事实上，索尼对于在中国打盗并不热心，它期待微软能够替他扫清道路。不过微软并不是凯子，三家硬件厂商在这一点上表现出了惊人的一致：都希望别人出力而自己能够坐享其成。自然，僵持和等待的最终结果就是维持现有的正盗互存的局面而不改变。

正盗互存也是索尼市场策略的一个明显信号，很显然，索尼没有降

低正版软件价格来讨好大陆市场的计划。他们的想法非常清楚：大陆现有的水货价格已经提供了足够的信息。以这个价格为标准，愿意买正版的始终会买，不愿意买正版的，哪怕降到国产PC软件的价格也不会买。为了保证最低的利益不受侵犯，索尼自然不会调低软件的售价去做无谓的冒险。

这对于中国玩家也许有点残酷，但期待索尼来做善事是过于天真的想法。更何况，索尼内部还有很多人对PS2的大陆计划表示不屑一顾。

## 考虑眼前？还是放眼未来？

支持把发展市场重点转移到中国大陆的高层管理人员相信，眼前的利益与困难，在未来都会得到比较顺利的解决。中国已经加入了WTO，经济行为与经济规范正在逐渐与国际接轨，而整体经济的健康发展，则是未来娱乐行业腾飞的经济基础。

与很多家用电器不同，游戏是可有可无的娱乐商品，他既没有必然的理由存在于这个世界，也没有必然的理由需要消失。从本质上来说，游戏只是为消费者耗费掉富余的时间与金钱提供了一种可能。所以，只有在时间和经济都相对富裕的地区，游戏才有可能成为一种健康的产业。

目前中国的绝大多数地区还远没有达到这个标准，目前国内市场所存在的问题，也不是两三年之内、靠一两个大公司便能够解决的。不过从长远来看，这一点或许能在不算太远的将来实现。

对于已经出货5000万台的主机来说，索尼并不期望在短期内从小小的中国市场中捞到多少好处，等到明年年中粉墨登场的时候，PS2已经接近其生命的终点，该赚的也都已赚得差不多了，发售大陆版的直接意义并不大。不过索尼的主要思想，还是在于培养一批认识、了解并且喜欢索尼以及PS品牌的用户，并期待新的、真正完善的市场，能够经由他们手在下一代中建立起来，这样，当索尼再次推出新一代主机的时候，中国大陆才会有可能成为一个潜力无穷的金矿。就算万一失败，这点损失索尼也完全能够承受下来。

索尼的真正动机应该是在这里。

但是索尼内部对此的认识也并不统一，对此不屑一顾的大有人在。如果不是因为世界游戏市场已趋于饱和，索尼决不至于决定来趟大陆市场这摊浑水。迄今为止，SCEI还无法选定负责中国发行事务的专员，其中的一个主要原因就是没人愿意来中国。而索尼属下的第一方软件商，更是大多没听说过“中国游戏开发”，也对中国市场毫无兴趣。

索尼的几个主力开发组已确认不会制作针对中国市场的作品，而SCEI与大陆软件商的合作，则可能会更集中在东星、育碧、科乐美、世嘉这几家公司上，也就是说，大陆版主机的发售，从某个角度确立了PS2软件工程在大陆外包的正式合法化（尽管以前也有不少这样的承包），也许在未来会有更多的廉价劳工出现。

无论如何，索尼此举在目前并不值得大肆炒做或者过分热情期待。在此之前世嘉已经尝试过两次，但无一不以失败告终。而这次，也并不会因为SEGA换成了SONY而有多大的改善—对玩家来说，期待廉价的中文GBA行货要比期待廉价的PS2更现实些。

不过至少这给了大家一个信号：日本业界最关心的政策问题是否已经得到了妥善的解决？一个得到保护——或者至少不被歧视的产业是否将在政策的扶植下出现？

政策风险是所有商人都不愿面对的，因为那太不确定、太危险。

而索尼的行为是一个恰如其分的启示。






## 新闻短波

★SQUARE宣布：他们的第一款GBA游戏《陆行鸟乐园》将会在12月13日推出，售价4800日元。

★世嘉最近设立了一个负责统括和组织子公司游戏制作的新部门“编成局”，该部门由公司内部声望极高的小口久雄任局长。

★TECMO宣布：在XB上发售的日版DOA排球将从12月5日延期到明年1月23日，美版延期到12月31日发售。




★NAMCO发言人河野先生在东京国际CG电影展上宣布：皇牌空战5将在PS2上发售，而山脊最新作将不再冠以“Ridge Racer”的名字，更名后的作品将于明年在多平台上推出。

★在CNBC对Take-Two的CEO Kelly Sumner先生的电视访问中，Kelly Sumner大胆预测：索尼不会在2006年之前推出PS3主机！Kelly Sumner同时声称，他相信PS3正在开发中，但是索尼会尽量延缓公开新主机的资料，只有当PS2彻底陷入销售低潮后PS3主机才会脱颖而出。

★未经证实的消息说，日本PS2将在圣诞前夕再次降价。

★SEGA证实：XB版《死亡之屋3》中将包括一段长达14分钟的《死亡之屋》电影版的预告片。

★世嘉最近公布了几款PS2游戏在日本地区的销售目标，其中是忍(2002年12月5日)：25万；棒球球会创造2(2003年2月)：25万；樱大战热血青春(2003年2月)：35万；创造球会3(2003年3月)：60万。

★据日本某游戏杂志报道，GT系列最新作《GT赛车4》的开发完成度已达50%，该作对应PS2网络，计划明年年底发售。

★根据最新《FAMI通》的消息，索尼将在12月举行的Playstation Party上公布一些来年发售的最新大作，其中包括ICO的续作。

★CAPCOM宣布：《魔颤2》将在明年1月31日登陆PS2。

★据英国游戏情报站CVG报道，微软即将在欧洲推出一款绿色半透明的新款XBOX。




★日本游戏周刊《FAMI通》对GC《生化危机0》的评分以38分（满分40分），进入白金殿堂。GBA的口袋妖怪以34分进入黄金殿堂。




★最近，美国INSTATE/MDR公司对游戏机消费者进行了一次问卷调查，结果有25%的人回答用PS2看电影，6%的人回答用XBOX看电影，整体上讲约有三分之一的人在用游戏机进行视听娱乐。

★来自日经新闻社的消息称，ENIX将在12月举办的名为“Jump Festival 2003”的活动中正式宣布DQ系列的最新作。届时本刊将对此进行追踪报道。

★ENTERBRAUN宣布：《人面鱼》系列最新作《Seaman：Doctor Gazei's Experiment Island Complete Version》将在明年1月30日登陆PS2，售价7800日元。

★KONAMI宣布：《Z.O.E.2》将于2003年2月13日登场PS2，价格6800日元。该游戏由小岛秀夫担任总监督，并特邀女神系列画师金子一马参与制作。

★CAPCOM最新恐怖大作《钟楼3》已经确定在今年2002年12月12日发售，定价6800日元。

★世嘉证实他们将与关西多媒体公司（Kansai MultiMedia）合作，把许多经典的土星游戏复活。这些游戏将以模拟游戏的形式在世嘉的宽频俱乐部和CyberDisc服务上提供下载，并能在PC的WINDOWS系统上运行。《铁甲飞龙Zwei》和《战斧：The Duel》将在本月底作为这个计划的首批游戏推出。

★京都立命馆大学于11月6日宣布：将聘请任天堂第二开发部部长上村雅之担任先端总合学术研究科的特约教授。

★KONAMI宣布：原计划今年12月19日推出的PS2版《合金装备2·本质》将延期到明年1月发售。

★日本Logicool表示，原计划2002年11月21日推出的，获美国SCE授权的PS2无线手柄将延期至2002年12月12日发售。Logicool网站上的预约定价为9980日元。

★根据史克威尔的官方数据：从2001年3月至2002年3月，该公司在日本共发售了10款软件，合计销量437套。



# 中国电玩榜

**本期公告：**
1、黄金太阳和最终幻想8还是居高不下，不愧为“乌龟级游戏”的称号（星语），下期希望有超恐龙级游戏撼动其榜上霸主的地位，这就需要大家的支持，呼吁有个性的游戏上榜。
2、统计截止共收到有效选票2700张！

2002年第12期(统计时间2002年10月1－31日)

## 1 黄金太阳

上期 1



机种：GBA
类型：RPG
厂商：NINTENDO
其他：—
计票：1297

## 2 最终幻想8

上期 2




机种：PS
类型：RPG
厂商：SQUARE
其他：—
计票：890

## 3 最终幻想10

上期 4




机种：PS2
类型：RPG
厂商：SQUARE
其他：—
计票：723

## 4 莎木2

上期 31



机种：DC
类型：FREE
厂商：SEGA
其他：—
计票：564

## 5 恶魔城·月之轮回

上期 6



机种：GBA
类型：ACT
厂商：KONAMI
其他：—
计票：401

| 排名 | 游戏 | 机种 | 类型 | 厂商 | 其他 | 计票 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 6 | 生化危机 | GC | AVG | CAPCOM | — | 366 |
| 7 | 超级机器人大战R | GBA | SLG | BANPRESTO | — | 364 |
| 8 | 合金装备·索利德2 | PS2 | ACT | KONAMI | — | 359 |
| 9 | 火炎纹章·封印之剑 | GBA | SRPG | NINTENDO | — | 336 |
| 10 | 恶魔城·白夜的协奏曲 | GBA | ACT | KONAMI | — | 314 |
| 11 | 恶魔城·月下夜想曲 | PS | ACT | KONAMI | — | 313 |
| 12 | 实况世界足球·胜利十一人6 | PS2 | SPG | KONAMI | — | 277 |
| 13 | 生化危机3·最终逃脱 | PS | AVG | CAPCOM | — | 264 |
| 14 | 实况世界足球·胜利十一人2002 | PS | SPG | KONAMI | — | 256 |
| 15 | 樱大战4·恋爱吧！少女们 | DC | SLG | SEGA | — | 255 |
| 16 | 最终幻想9 | PS | RPG | SQUARE | — | 216 |
| 17 | 真三国无双 | PS2 | ACT | KOEI | — | 208 |
| 18 | 王国之心 | PS2 | ARPG | SQUARE | — | 195 |
| 19 | 口袋妖怪·金银 | GB | RPG | NINTENDO | — | 186 |
| 20 | 鬼武者2 | PS2 | AVG | CAPCOM | — | 177 |

9月30日～10月6日
各主机的游戏销量比例

| | |
|---|---|
| PLAYSTATION | 8.3% |
| PLAYSTATION2 | 52.0% |
| XBOX | 0.0% |
| GAMEBOYADVANCE | 21.9% |
| GAMECUBE | 17.8% |

10月7日～10月14日
各主机的游戏销量比例

| | |
|---|---|
| PLAYSTATION | 30.8% |
| PLAYSTATION2 | 42.0% |
| XBOX | 1.8% |
| GAMEBOYADVANCE | 14.6% |
| GAMECUBE | 10.8% |

★9月30日到10月6日XBOX的游戏销量为零，令星尘大海眼镜大跌，GBA和PS2的游戏销量一路走好，在大家意料之中。11月的圣诞游戏大潮即将袭到，各主机将迎来其黄金时期。
★10月7日到14日PS的游戏销量暴增，估计是最终幻想1、2复刻版的直接作用，XBOX的游戏销量终于有了零的突破，其前途令人担忧。

## 日本家用新作期待排行榜

| 排名 | 游戏名称 | 资料 | 票数 |
|---|---|---|---|
| 1 | 星海传说3~时光尽头 | 机种:PS2 厂商:ENIX 类型:RPG 发售日:2003年3月 | 2991 |
| 2 | 宿命传说2 | 机种:PS2 厂商:NAMCO 类型:RPG 发售日:11月28日 | 2926 |
| 3 | 塞尔达传说·风的智慧 | 机种:GC 厂商:NINTENDO 类型:ARPG 发售日:12月13日 | 2548 |
| 4 | 生死危机0 | 机种:PS2 厂商:CAPCOM 类型:AVG 发售日:11月21日 | 2205 |
| 5 | 无尽的沙加 | 机种:PS2 厂商:SQUARE 类型:RPG 发售日:12月19日 | 1426 |
| 6 | SD高达G世纪NEO | 机种:PS2 厂商:BANDAI 类型:SLG 发售日:11月28日 | 1021 |
| 7 | 魔颤 2 | 机种:PS2 厂商: CAPCOM 类型:AVG 发售日:2003年1月 | 962 |
| 8 | 口袋妖怪A | 机种:GBA 厂商:NINTENDO 类型:RPG 发售日:11月21日 | 906 |
| 9 | 最终幻想战略版A | 机种:GBA 厂商:SQUARE 类型:SRPG 发售日:2003年2月 | 843 |
| 10 | 樱大战·热血青春 | 机种:PS2 厂商:SEGA 类型:SLG 发售日:2003年2月 | 791 |

## 家用机软件月间销售排行榜

| 排名 | 游戏名称 | 资料 | 销量 |
|---|---|---|---|
| 1 | 超级马里奥A3 | 机种:GBA 厂商:NINTENDO 类型:ACT 发售日:9月20日 | 226079 总:226079 |
| 2 | 星际火狐大冒险 | 机种:GC 厂商:NINTENDO 类型:ARPG 发售日:9月27日 | 213577 总:213577 |
| 3 | 真三国无双2猛将传 | 机种:PS2 厂商:KOEI 类型:ACT 发售日:8月29日 | 132650 总:625600 |
| 4 | 传说的斯塔菲 | 机种:GBA 厂商:NINTENDO 类型:ACT 发售日:9月6日 | 90435 总:194425 |
| 5 | ENERGY AIRFORCE | 机种:PS2 厂商:TAITO 类型:SLG 发售日:9月26日 | 76508 总:73508 |
| 6 | 廉价2000系列新机动战记高达W | 机种:PS 厂商:BANDAI 类型:FTG 发售日:10月10日 | 58549 总:58549 |
| 7 | 廉价2000系列机动武斗传G高达 | 机种:PS 厂商:BANDAI 类型:FTG 发售日:10月10日 | 56378 总:56378 |
| 8 | 逆转裁判2 | 机种:GBA 厂商:CAPCOM 类型:ETC 发售日:10月18日 | 51859 总:51859 |
| 9 | 真三国无双2 | 机种:PS2 厂商:KOEI 类型:ACT 发售日:9月20日 | 43828 总:1005400 |
| 10 | 梦幻之星ONLINE1&2 | 机种:GC 厂商:SEGA 类型:ARPG 发售日:9月12日 | 42937 总:114175 |

## 日本街机游戏最新排行榜

| | 游戏名称(基板、厂商、类型) | | 得票 |
|---|---|---|---|
| 1 | 育成足球2001-2002 | (naomi2、sega) | 221721 |
| 2 | 世嘉四人麻将 | (naomi2、sega) | 55225 |
| 3 | VR战士4·进化版 | (naomi2、sega) | 48707 |
| 4 | 灵魂能力2 | (system246、namco) | 30273 |
| 5 | 太鼓的达人3 | (system246、namco) | 24902 |
| 6 | 头文字D | (naomi2、sega) | 24349 |
| 7 | 机动战士高达·联邦对吉翁DX | (system246、capcom) | 20543 |
| 8 | 格斗之王2002 | (neogeo、playmore) | 15546 |
| 9 | 罪恶工具XX | (naomi、sammy) | 14159 |
| 10 | 火热棒球2002 | (system246、namco) | 12418 |

## 欧美(美国)家用机游戏最新排行榜

| | 游戏名称(机种、厂商、类型) | |
|---|---|---|
| 1 | 超级阳光马里奥 | gc、nintendo、act |
| 2 | HITMAN2:SILENT ASSASSIN | ps2、eidos、avg |
| 3 | THIS IS FOOTBALL 2003 | ps2、scee、spg |
| 4 | 铁拳4 | ps2、namco、ftg |
| 5 | 特技人 | ps2、infogrames、rec |
| 6 | 鬼武者2 | ps2、capcom、avg |
| 7 | BLADE2 | ps2、activision、act |
| 8 | 横行霸道3 | ps2、rockstar、act |
| 9 | CONFLICT:DESERT STORM | ps2、sci、act |
| 10 | HITMAN2:SILENT ASSASSIN | xbox、eidos、avg |

## 本期参与"中国电玩榜"的50名幸运读者名单

中奖者由电脑随机抽出，凡参加"中国电玩榜"，均可得到每月不同的纪念奖品，更有可能获得年度大奖。

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 广东河源 | 王成斌 | 北京海淀 | 何堤 | 新疆克拉玛依 | 白玉疆 | 北京海淀 | 康宁 | 吉林四平 | 吴超 |
| 天津 | 王健 | 上海嘉定 | 周黎吉 | 北京崇文 | 白明 | 上海杨浦 | 钱晨 | 浙江杭州 | 俞云飞 |
| 福建 | 何宜昆 | 江西南昌 | 邓阳川 | 黑龙江墨河 | 杜启营 | 河北石家庄 | 申辉 | 广东阳春 | 吴昊 |
| 广东清远 | 叶智铭 | 北京海淀 | 马超 | 四川 | 雷楗中 | 北京大兴 | 刘东波 | 江苏太仓 | 王国平 |
| 湖北武汉 | 张健 | 广东湛江 | 陈宋杰 | 新疆 | 胡鹰 | 陕西宝鸡 | 邢更强 | 浙江衢州 | 周笠 |
| 广西 | 梁文富 | 浙江杭州 | 来岳云 | 辽宁鞍山 | 迟磊 | 重庆 | 陈儒东 | 安徽芜湖 | 杜振宇 |
| 湖北武汉 | 王君 | 福建 | 肖伟 | 河北涿州 | 肖伟 | 河北辛集 | 刘策 | 湖北武汉 | 陈顺 |
| 吉林 | 刘永祥 | 湖北襄樊 | 胡博 | 四川自贡 | 贺念 | 河南郑州 | 陈羊城 | 河北石家庄 | 崔勇 |
| 吉林 | 刘赢征 | 北京密云 | 李根 | 江苏常熟 | 钱一都 | 上海南汇 | 金华 | 四川 | 何皓 |
| 北京清河 | 雅晨 | 上海奉贤 | 胡凌霄 | 广东东莞 | 谢剑林 | 上海 | 乔梁 | 北京海淀 | 李一楠 |




# 超级马里奥A3—耀奇岛

## 隐藏要素全面公开

| GBA | 厂商：NINTENDO | | 发售日：2002.9.20 |
|---|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：4800日元 | 其他：—— |

### 第一世界

1—1：

一开始前行不久击打问号云会连出楼梯，尽头有问号云别让它飞走了。钻进水管后，里面那朵红色的花如果将蛋或怪物扔到它“嘴”里，能得到许多星星。在吃最后一朵花的版面，下面山凹有隐藏问号。之后前面会有一滚石，将之往左推至水管处有隐藏1UP。

1—2：

在可变成直升飞机的版面过去复原成耀奇后，从左边跳下，右下山角有一隐藏1UP。钻下水管后,在右边会有1UP飞来。

1—3：

一开始打掉右边的食人花跳上去便能发现隐藏1UP。下水管后，石柱可以“坐”掉，有隐藏红金币（以后会经常遇到，注意）。在第二个情报方块处（顶一下会给出当前操作提示）跳上方块再往左按住跳不放，可吃到许多隐藏金币。之后在吃第四朵花的地方打碎最左上角的石块可发现隐藏1UP,然后坐掉前方不远的柱子，会出现“！”机关，踩后在右边按照箭头提示可到达隐藏房间得到大量金币，最后在过关之前还能打到1UP。

1—4：

一开始前行不久经小箭头弹上高台后，会发现前面上方房顶的砖缺了一块，跳上往左走有许多隐藏金币。吃完返回原处前行一点儿，留意房顶有一块砖花纹与其它的不一样，用蛋打碎跳上还有许多金币（注意这样的砖在一路上还有几块）。在用钥匙开门前，左边的水管里左侧有大量金币。最后在有4朵食人花的房间里将之全部打掉会出现隐藏的花。打BOSS时，蹲在左边的凹里BOSS踩不着，乘机扔蛋就行了。

1—5：

本关强制卷轴，只有在本关尽头花圈的右边有个隐藏问号，跳一下就能拿到了。

1—6：

一开始利用箭头弹至山顶有隐藏1UP。经过第一个光圈行至有食人花的版面时，上面问号可打出个机关，踩后按提示可进入隐藏的洞。到关底后先别忙着过关，因为有个1UP正等着你来吃呐！

1—7：

前行不久打掉食人花有隐藏问号，之后路上空中那些白色毛球千万别碰，否则画面会变得扭曲，音乐也变得怪腔怪调，极不好控制。过后会有1UP飞来。在过关之前有软桥的那个版面，中间有根树干，站在最尖子上跳一下或扔蛋可打出个隐藏箭头，弹上去后把左边的滚石往右边推可发现种子得到一些金币。

1—8：

进BOSS房间之前的那个红门上有隐藏问号，跳一下就能拿到。BOSS可直接用蛋打。




### 第二世界

2—1：

前行不久用乌龟壳可打到1UP。之后经过巨大石块落下的版面后，左边墙壁有隐藏问号，前行不久还会有1UP飞来。最后踩落石块吃最后一朵花的时候还有一隐藏问号。另外本关起点处不远的那根水管进去后，在吃到无敌星星的状态中，如果去顶途中那种红色的方块可顶出星星和金币等物,可无限取得。

2—2：

先用蛋击打空中的箭头可得到些金币，之后在变成掘土机的版面过去一点点往下再往左有一隐藏问号，同一版面在某个有刺球怪跳的小凹洞还有一个。

2—3：

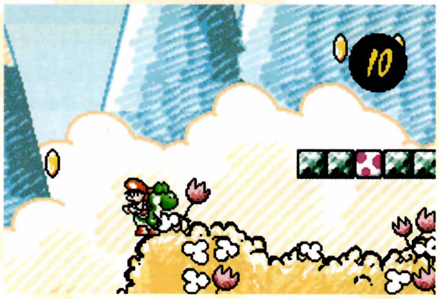
一开始有呈阶梯状排列的三大石块，将最右上的打掉有隐藏机关，踩后可吃到些金币。下水管后，到版面左下角打碎石块有隐藏问号和机关,踩后可进入隐藏版面。之后在变成掘土机时，如果故意选择往左边的悬崖下走（按住左键不放），这样会走到一条隐藏路线吃到些金币和1UP。关底的那个虚线正方形可能大家不知道这是什么吧？教你一个方法，如果你在吃无敌星星的地方等待一会儿的话，你会发现星星竟然跟着耀奇走，这样将它引至有滚石落下的地方吃了它，赶紧往关底跑，那虚线框是块红色砖，可顶出星星等物。

2—4：

在有两只大幽灵的房间里有朵隐藏的花，必须使用道具“？”或POW才能得到。进水管后，左上角石台上有隐藏1UP。经过岩浆版面进水管后，那个门或许有人不知道怎么进，不知你有没有跳上木台留意房顶呢？进门后打掉那2只气球会有机关，可吃到大量金币和一朵花。此关BOSS是只大幽灵，利用墙壁反弹蛋会比较好打。

2—5：

前行不远将第二格石块坐碎有问号，之后在最后一个石尖上的石块中也有一个。往前进洞后，在第一、二格往上面跳都有隐藏问号。利用圆球上高台的门后，这里有两个隐藏版面。方法是往前走至水管处，会有一骑着云的怪物飞来，将之踩掉后乘云飞至上方用蛋打掉空中的石块可发现机关，踩后在下面草丛中有隐藏路线。返回后同样是在此处踩着云一直往左上方飞到尽头，将下面的石桩坐2下，在左边同样有机关，之后跳上去能发现问号并进入隐藏版面（注意踩云时有时间




限制）。

2—6：

进山洞后，右边空中石块可打出个隐藏的门，进去将敌人全灭有花和红金币等物，出来在右边用箭头弹到最上面，左边有隐藏1UP。从山洞出来后，将迎面而来的滚石往右推可发现隐藏1UP，之后前面不远的那朵花等花谢后也有1UP。

2—7：

前行不久在那2个“凸”形石塔中都有隐藏问号，之后利用炮弹跳上高台可获得1UP。通过落石版面后最左端水管旁有隐藏1UP。上水管后，大箭头左侧那根最长的柱子坐到底后有隐藏1UP。之后利用箭头弹到云端一直往左跳到尽头，右边有隐藏机关，踩后可进入隐藏版面。之后前行至可以变身成鞋子的地方吃完所有宝物后，在可以变回耀奇的地方不去变而是故意退回原地，然后利用情报方块跳过高台，走到大箭头处弹至最高可变身成直升飞机，这样一直往右飞便可获得3个UP了。

2—8：

一开始进水管后，前面会有1UP飞来，用钥匙

开门后，右下角的房间内干掉两个怪物有隐藏的花。在进BOSS房间之前乘箭头上升的途中，打掉左右两边的蓝刺石都有隐藏1UP（注意右边的会飞走），BOSS只要将它推到右边坑里就行了。




## 第三世界

3—1：

一开始将被石块包围的柱子坐掉有问号。到下水后，在最左边跳一下之后按着左键不放有隐藏路线，利用大箭头弹至隐藏版面可吃到许多金币和6个UP。

3—2：

前行不远在有两片荷叶的地方，右下角凹里有隐藏机关，踩后可进入两片荷叶中间的隐藏版面。在这之后踩圆木上到山顶，在圆木转轮左上角有一被大片树叶遮住的地方有隐藏水管，当转轮转到中间位置时往左按住跳不放便能进入，在里面注意藏在树叶后面的4个红色金币。

3—3：

本关有一种冰激凌似的怪物，如果踩最大那只头的话，其余那些小的便会跟着耀奇走，可当蛋一样扔出去，且是跟踪的。在其上面的断层处上方树叶后有隐藏问号，之后在最右端问号内可打出一个门，进去敌人全灭会有花。在变成潜水艇的版面出来后，右边青蛙处有2个UP，别让它飞走了。

3—4：

在开始前行不远必须打问号搭桥的地方先别打出来，而是用蛋打掉下边的蓝刺石，可发现隐藏的门，里面有两个红金币。本关BOSS为青蛙怪，明眼人一看就应该知道怎么打了。

3—5：

一开始在第二个可顶出蛋的方块处左面石块中有隐藏问号，之后前面不远吃第一朵花的右上角石砖里也有一个。到第二版面后，前面水管右边的凹里还有一个。之后在第三版面的第二朵食人花处会有1UP飞来，另外在此版面的起始处如果故意往悬崖跳下去往左走有条隐藏路线，在里面按提示打出机关后，一路上可吃到许多金币和至少6个UP。



3—6：

进山洞前可往树上跳由右上的路线进入。进钥匙门后，在门口跳一下会发现隐藏机关，先别踩，往前走至有东西扔蛋的地方在右边石阶朝正上方扔蛋可连出隐藏楼梯，踩机关后再上去可吃到许多金币。

3—7：

一开始从水中上岸后，在高台凹处有隐藏机关可进入隐藏路线。然后走到一大螃蟹处，右上的问号内是种子，踩着树叶到顶往正上方跳又可进入隐藏版面吃到金币和1UP。出来后走到本版面尽头的光圈处，可利用爬在墙上的猴子跳上左边高台得到隐藏1UP。

3—8：

本关无隐藏事物，不过打BOSS时倒是有条秘技。在进入BOSS的房间之后，先别过去，而是在水中慢慢移动，之后跳到BOSS所处平台的最左端上，如果身后石门没封就成功了。此时只要对准小食人花扔一枚蛋就OK了。这样魔法师飞过来说了句“チクショ~！”还来不及给其变身便过关了！



## 第四世界

4—1：

先往前走至有许多炮台的地方，在最左端的高台上有隐藏问号。在吃到无敌星星变成婴儿马里奥之后来到关末有许多大苍蝇的地方，一直往左走跳下悬崖坐断软桥在下面可发现隐藏1UP。

4—2：

从第一根水管下去，当箭头方向朝正前方时用蛋打一下可得到1UP。之后在有3朵食人花的版面踩上面的机关可进入瀑布中的隐藏版面，在里面须不断按跳才能吃到所有金币。

4—3：

乘气球上高台后，在一炮台的正上方有一隐藏1UP。经过空中跳跃版面来到光圈处，用蛋将箭头打下可进入隐藏版面，乘气球到尽头有4个UP。此处先别过关，往回走从左边跳下返回地面，往右走一路上还有3个UP吃啊（注意他们会爆）！而左边打掉空中飞的气球会有机关，踩后可吃到大量金币。

4—4：

下水管到有5个门的版面后，左上方门内正上方的石块中有隐藏问号，而右上方的门内右边的石块中同样有一个。打BOSS时，只要坐其头部就可以了。

4—5：

一开始推着滚石前进，到尽头后有4根柱子，将之坐掉将滚石推下有隐藏问号。之后把石头往左推至尽头，打问号连出桥再往右推至一“！”机关处。先将前面的3根柱子坐成与虚线框平行，回去踩机关将滚石推至尽头可跳上高台的门。进入后，先将右边的石块全坐掉，之后将石头推下会发现隐藏的花。再将石头滚至尽头跃过高台可吃到1UP、花等物（软绵绵的东西可按住下键不放铺平）。

4—6：

一开始下水在左边跳一下有一条路线，之后在有螃蟹出现的场所，最右边水中用同样方法可进入隐藏路线吃到许多金币。返回后跳上高台，石块中有隐藏问号。

4—7：

在一开始跳过悬崖上高台后，在空中有幽灵云飘过的场所，在左边有3个纵向排列的金币，朝金币正上方扔一个蛋可打出个箭头，进入隐藏版面有金币和1UP。从隐藏版面出来后，马上按住左键和跳不放，又可变成直升飞机吃到空中的许多金币。之后在陆地少年宫还会飞来个1UP。

4—8：

在进钥匙门之前只有乘箭头前往，而箭头的正上方有条隐藏路线，可用蛋砸出来，之后乘箭头上去就行了。BOSS是只大乌龟，先用蛋打其头部，把它打翻在地四脚朝天后朝它肚皮坐一下，如此3次即可解决它。（未完待续）



## 稿件通缉令

诸位好，我是MASCAR。现在通缉有关游戏研究的稿件，无论你玩什么游戏有较深的心得体会，均可以给本研究所投稿，一经采用，稿酬从优。来稿请寄北京6129信箱游戏研究所收，或者用电子邮件：mascar@sohu.com

以下内容的稿件优先登出：

真魂斗罗(PS2)

斑鸠(DC)

星际火狐(NGC)

胜利十一人6最终版(PS2)

疯狂出租车3(XBOX)




# 太空频道5・2

## 隐藏服装和道具全面公开

| DC | 厂商：SEGA | | 发售日：2002.2.14 |
|---|---|---|---|
| | 类型：音乐ACT | 价格：5800日元 | 其他：—— |

| PS2 | 厂商：SEGA | | 发售日：2002.2.14 |
|---|---|---|---|
| | 类型：音乐ACT | 价格：5800日元 | 其他：—— |

此游戏要玩很多遍才能达成所有要素，尤其要收齐舞拉拉四十件衣。虽然大部分只需将剧情模式的剧情部分100%达成二遍就可以了，但还有一部分是需要达成某种特殊的条件的。下面就将达到剧情部分100%后还拿不到的衣服及所需条件一一列出：



9 スクールスーツ
200连击模式答对24问
10チセイナスーツ
200连击模式答对100问
11もこもこスーツ
GAME模式 第一关视听率100%
13プリンスーツ
GAME模式 第二关视听率100%
14パインスーツ
GAME模式 第三关视听率100%
15ツンクロスーツ
用第32套衣服在200连击模式中答对34问
16スペースマイケルスツ
GAME模式 第四关视听率100%
17ジャガースーツ
GAME模式 第五关视听率100%
30ロボット（シルバー）スーツ
用第32套衣服在200连击模式中答对7问
31ロボット（マッチョ）スーツ
用第32套衣服在200连击模式中答对14问
35マントパージスーツ
用第32套衣服在200连击模式中答对100问
36ストライプスーツ
用2P打完游戏第一关
37迷彩スーツ
用2P打完游戏第二关
39桃色スーツ
用2P在200连击模式中答对53问
40ココナッツラちちスーツ
200连击模式中答对53问
38？？？
游戏时间在30小时以上



“太空频道五・2”里道具设定的也是很有意思的，一共可以更换十二件手里握的东西。当然，较40套衣服的获取方法要容易多了。

第一个道具游戏一开始就有。从第二个开始只要在收集人物的模式里与特定的人物交谈便可取得。下面就将那些特定的人物列具出来：

（1）调查31号人物[コックさん（绿）]可得：第二个道具[王者のスライパン]；

（2）按顺序调查12号人物[ノイズくん]、50号人物[鸟まん4号]、46人物[スペース鸟使い]、12号人物[ノイズくん]可得：第三个道具[アイスクリーム]；

（3）调查32号人物[コックさん（水色）]可得：第四个道具[传说中の泡立て器]；

（4）按顺序调查40号人物[铁琴小学生]、41号人物[笛笛小学生]、42号人物[アコディォン小学生]、43号人物[タイコ小学生]可得：第五个道具[ペロペロキャンディー]；

（5）按顺序调查28号人物[新スペース日本人5]、27号人物[新スペース日本4]、26号人物[新スペース日本人3]、25号人物[新スペース日本人2]、24号人物[新スペース日本人1]、28号人物



[新スペース日本人5]可得：第六个道具[ちょうちん]；

（6）调查33号人物[コックさん]（黄色）可得：第七个道具[究极ずたま]；

（7）调查53号人物[レスキューポリス（队员）]可得：第八个道具[大ジョッキ]；

（8）调查45号人物[ずちずち委员长]可得：第九个道具[扇子（せんす）]；

（9）调查9号人物[ジセガー]可得：第十个道具[真红のバラ]；

（10）按顺序调查12号人物[ノイズくん]、22号人物[ハトめ]、18号人物[スペースずぼぁさん]、12号人物[ノイズくん]可得第十一个道具[とラモちこし]；

（11）调查3号人物[パイン]可得道具的第十二个：[长ネキ]。（建议大家先将剧情模式打通两遍后再来收集）

文/江苏 曹申





# PRO EVOLUTION SOCCER 2

## WE6欧洲版初体验报告

| PS2 | 厂商：KONAMI | | 发售日：2002年11月 |
| --- | --- | --- | --- |
| | 类型：SPG | 价格：不详 | 其他：—— |

文/WE4

PS2版WE6已经发售半年多了，现在离FINAL版发售还有不到一个月的时间，可是目前关于FINAL版的信息非常少，新版本带来的变化还无从得知。不过最近本人有幸玩到了WE6的欧洲版——《PRO EVOLUTION SOCCER 2》，原本以为这仅仅是简单的移植版，玩过以后才发现与日版有着不小的差别，这些新变化很有可能在FINAL版中体现出来。

### 关于球队

此次仍然是56支国家队，40支俱乐部队，隐藏球队方面也没有变化，2支明星队再加上7支元老队，有29支国家队采用了英文实名：

爱尔兰 IRELAND
苏格兰 SCOTLAND
英格兰 ENGLAND
葡萄牙 PORTUGAL
西班牙 SPAIN
法国 FRANCE
比利时 BELGIUM
意大利 ITALY
德国 GERMAN
丹麦 DANMARK
挪威 NORWAY
瑞典 SWEDEN
芬兰 FINLAND
波兰 POLAND
奥地利 AUSTRIA
匈牙利 HUNGARY
罗马尼亚 ROMANIA
希腊 GREECE
土耳其 TURKEY
乌克兰 UKRAINE
俄罗斯 RUSSIA
尼日利亚 NIGERIA
喀麦隆 CARMERON
南非 SOUTH AFRICA
美国 USA
智利 CHILE
乌拉圭 URUGUAY
阿根廷 ARGENTINA
日本 JAPAN
澳大利亚 AUSTRALIA



在这些队中，居然没有世界冠军巴西队和我们“可爱”的中国队。但更令人气愤的是橙衣军团荷兰队的名字竟然全是“ORANGE***”，这简直就是把人当成了桔子卖，但愿在FINAL版中能做到全员实名登场。

### 关于球员

由于此作在世界杯后发售，所以笔者一直希望这次在世界杯上大放异彩的球队和球员能够在本作中被认可，但是结果很令我失望。非洲新贵塞内加尔仍然是一支准二流球队，队中只有迪乌夫和卡马拉这两位前锋能力还说的过去，迪奥、法迪加、迪奥普等优秀球员的能力仍然是近乎全白；世界杯季军土耳其也是马马虎虎，和日版没什么区别；大幅进步的美国队以及两个东道主依旧是三流球队的代表。



相比之下，几个老牌劲旅的实力没有什么明显变化。德国队中仍然保留了王牌中场绍尔和戴斯勒，后防大将诺沃特尼也出现在阵中，再加上实力超群的巴拉克，绝对是一支王者之师，只是在世界杯上打入5球的克洛斯仍然是提不起来；法国队并没有受到失利的影响，整体实力仍然是超一流水准；巴西队更是没的说，世界杯最佳射手罗纳尔多仍然是队中最闪亮的球星；其它的诸如意大利、英格兰、荷兰、西班牙、葡萄牙等均没有太多的变化，基本上均是世界杯时的参赛阵容。

最后，说说我最喜欢的阿根廷队。阿根廷和法国这两个夺标大热门小组即遭淘汰。的确让我郁闷了半天，不过这次的阿根廷队还是让我很满意，从阵容上来看，只有一个变化，那就是加入了“风之子”卡尼吉亚，取代了以前的鸡肋高中锋克鲁斯。这样使阿根廷本来就超强的板凳深度进一步加深。不过这样的好日子过不了多久了，由于在世界杯上表现不佳，在FINAL版中阿根廷队的实力很有可能被大幅削弱，呜呜呜，什么时候巴塞罗那的双子星座萨维奥拉和里克尔梅才能出现在阿根廷队中呢？

### 关于操作感

一个足球游戏最重要的就莫过于此了，WE系列之所以能成为足球游戏的王者，就是因为她在操作感上把握的很好，球的运动路线很真实，这样就能把自己心中的足球理念准确反映到游戏中。此作的球感与WE6相比又有了很大的进化，最明显的感觉就是球变轻了。以前后卫在后场大脚解围时只能踢到中圈附近，这次竟然一脚直奔对方守门员。传中球也有了很大变化，下底传中一直是WE系列的重要得分手段，但是此次由于球变轻，传中的弧线变得很高，球速也大大减慢。不过，按两下键的半高球传中还是很好用的。



另一个重要的变化就是球的运行路线更加变化多端，以前进攻和防守队员对脚，球不是向前滚就是向后滚，本作中球可以滚向任何一个角度，还可以弹起来。这次对后卫的要求更高，往往断球的时候不小心就把球送给了对方，所以防守时一定要果断，不行了就先大脚解围。总之，本作中球的运行路线更加贴近真实，同时比赛的偶然性也增强了。

最后，说一下天气对比赛的影响。这次笔者突然发现天气对比赛的影响非常大，特别是雨天，短传的球速与晴天相比有了明显的减慢，较长距离的短传经常传不到位，盘带的精度也有明显下降。这样的天气对于技术性球队非常不利，倒是像德国、英格兰这样的以长传为主的球队更加适应雨天。另外，门将在雨天中非常容易脱手，所以要加强远射。

总的来看，PES2是WE6的移植加强版，但还是FINAL版的变化更大一些。通过对本作的体验，使我对FINAL版充满了信心，PS2版定于12月12日推出，NGC版也将随后推出。就让我们静下心来等待KCET给我们带来新的惊喜吧。

**WE相关稿件全面征集中**



让我们永远热爱WE，热爱足球，热爱生活。

# 让梦想乘风飞翔——FF系列飞空艇漫谈




作者：光之影

天语：各位好，本栏目在定位上包含“国产特稿”，此处刊登的文章都是国内爱好者所写就的。欢迎普通玩友投稿，并欢迎各同人站站长与天语联系。对于网站投稿，原则上鼓励先在电软刊登，再于网站公开，让更多的玩家品味游戏。稿件的内容和形式不限，本文即是一例。

做为FF系列的标志之一，飞空艇这一奇异的交通工具早在1987年《最终幻想》初代登场之时，就以其独特的魅力占据了玩家的心。正如各厂商都拥有其拳头产品一样，史克威尔也把飞空艇作为其提高《最终幻想》人气度的第一张王牌，事实证明，这种全新的构想是成功的。

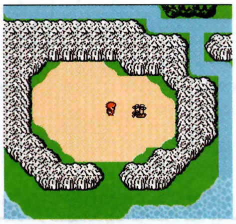
从游戏开发者的观点来看飞空艇的出现，也许是由于当时游戏卡带的容量的限制，游戏中的世界地图只有那么一两张，为了能让玩家按照剧情的发展而进行游戏，地图上就有了设置了各式各样的山、河、湖、海以阻止玩家直接通向游戏后期的村庄、洞穴。于是各式各样的交通工具就出现了，独木舟能通过湖泊，帆船能通过大海。

进入游戏后期，玩家很可能为了获得重要线索、特殊宝物以至推进剧情发展在广阔的游戏世界中长途跋涉。而“踩地雷”的传统遇敌模式必定会令玩家陷入苦战，甚至会为了某个游戏角色的一句话而经历几十乃至上百场战斗，这是让人难以接受的。可是当玩家登上飞空艇后，敌人全被抛在了脚下，森林湖泊一掠而过大陆的轮廓依稀可辨，远方层叠的山峦、湛蓝的海水尽现眼前。伴随着轻盈明快的音乐，驾驶着飞空艇自由翱翔于碧海蓝天之间，顿时能使人产生耳目一新的感觉；单单用“舒畅”二字是不足以描述这种享受的。

就这样，其后推出的最终幻想系列游戏中，飞空艇一直都是不可或缺的原创要素之一。

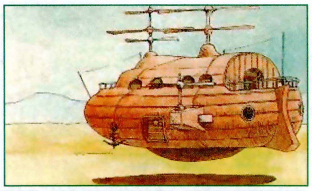
## FF1

从克圣雷克镇的12贤者处得知了飞空艇和浮游石的消息后，光之战士们历经艰险终于在吕干沙漠得到了传说中的飞空艇。作为“妈妈桑”级的飞空艇，它可以到达地图的任何地方，但是只能在绿色的草地上着陆。



↑传说中沉睡于吕干沙漠里的飞空艇只有光之战士才能去发现它

总的来说，FF1中飞空艇虽然是必须的，但是与剧情之间并没有太紧密的联系，作为鼻祖的它使飞空艇本身开始为玩家所认识。



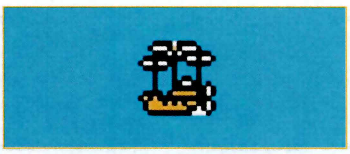
↑值得怀念的初代飞空艇，看起来似乎很简陋。

还记得那个让飞空艇快速飞行的秘技吗？

## FF2

在FF2中，玩家一开始在游戏大地图上就可以发现飞空艇在各地之间飞行，随后玩家也要坐几次飞空艇，可是那个价格还是有点贵的哟（飞空艇航空公司？！）。

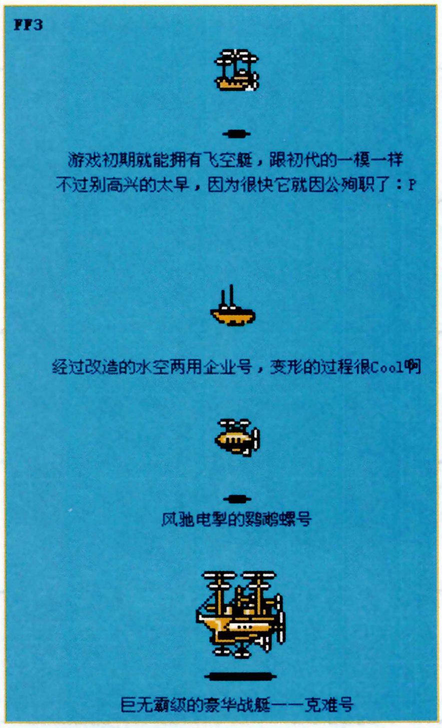
在游戏中期，飞空艇随着一个叫做席德的人出现了。虽然该代的飞空艇与一代没有什么变化，但是“席德与主角们的友情”、“与敌人争夺飞空艇”成为了游戏剧情的一部分，并有机地结合在了一起，与一代相比可以说有了很大的进步。此外，做为游戏中反派的帝国军也有了自己的飞空艇——国战舰——游戏中很多剧情也是在此发生的。



←与前作相比没有什么变化的飞空艇。

## FF3

FF3应是所有FF忠实玩家的必修课，如此经典的一代从飞空艇上的变化就能看得出来。游戏初期，玩家就得到了一艘飞空艇，但是为了炸开挡住山路的大石而殉职了；但是玩家大可 不必为之难过，在此后会出现各式各样的飞空艇：企业号——普通的飞空艇；企业号（改）——加了“时间齿轮”之后的企业号，变成了可水空两用的飞空艇，能够飞离浮游大陆，还可在帆船和飞空艇之间随意变形（变形金刚？！）；鹦鹉螺号——流线型的机身使阻力大大减小，如风驰电掣一般，飞行速度奇快；鹦鹉螺号（改）——在杜加之家，魔




游戏初期就能拥有飞空艇，跟初代的一模一样
不过别高兴的太早，因为很快它就因公殉职了：P

经过改造的水空两用企业号，变形的过程很Cool啊

风驰电掣的鹦鹉螺号

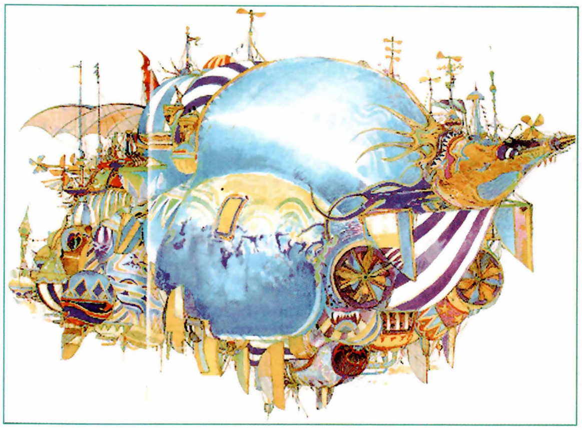
巨无霸级的豪华战艇——克难号

最终幻想的飞空艇

法将我们的鹦鹉螺号赋予了潜水功能（真是爽死了！！）；克难号——最终的飞空艇，飞艇的内部设施一应俱全：宿床、自动售货机、胖陆行鸟，在御敌的战斗中，他还会首先发炮攻击敌人，更加有趣的是，克难号能“跳过”一座座小山，来到我们以前来不到的地方。

从3代开始，FF系列一举成名，飞空艇也成为了FF系列的象征。

## FF4



↑典型的天野喜孝风格的飞空艇插图，华丽而富于幻想。

利用SFC的特殊机能产生的地面透视效果在当时是非常震撼的。因为FF前三作的成功，FF4顺理成章的在任天堂的新主机SFC上推出，面对该主机强大的机能（当时而言），史克威尔显得有些经验不足，所以在推出FF4时，没有正确处理好游戏创新、可玩性以及最大发挥主机机能之间的关系，以至于此代的口碑并没有达到预想的效果。但是在飞空艇的发展上，还是有很多可圈可点的的地方。首先整个游戏的剧情都围绕着“红翼”（Red Wing）飞空艇团发展的，与FF2相比，飞空艇在这里的戏份更重了：不仅成功地演绎了令人振奋的片头，还“成功的”摧毁了好几座城堡；俨然成为了Baron国王的杀人工具，在FF4的世界里谁拥有了“红翼”飞空艇团谁就能控制世界；其次，由于SFC的强大机能，在交代剧情的过场动画中，旋转、放缩等特效频繁用于其中。这使得飞空艇在玩家眼中变得愈发的具体了；最后，飞空艇家族又出现了一款能够登月的飞空艇。难道从FF1到FF4，从怀特兄弟到阿波罗号，最终幻想已经一步步地实现了人类的梦想？



↑FF 4 序幕中红翼舰队的出场画面。

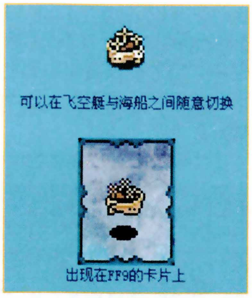
## FF5

科技的力量充分的体现在了FF5的飞空艇上。

主角们在克雷圣特（Crescent）岛上无意中发现了古代遗留下来的飞空艇，科学天才席德与他的孙子，同样是科学天才的米德（Mid）利用陨石中的阿德曼钛（Adamant）矿石对古代飞空艇进行了改造，使其能飞到更高的浮游城。当然这也是为了剧情的需要。

之后，席德爷孙俩又在古书上找到了将飞空艇改造为水空两用艇的技术，并对飞空艇做了进一步改造。

这艘水空两用艇又出现在了后来的FF9卡片游戏中。呵呵，是比较稀有的卡片哦。



可以在飞空艇与海船之间随意切换

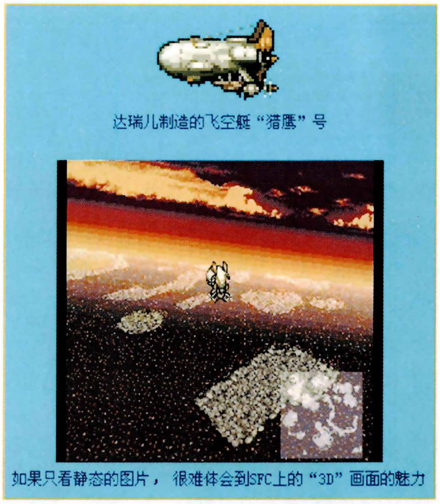
出现在FF9的卡片上

## FF6

西捷亚（Setzer），世界上唯一一艘飞空艇的主人，一个伟大的赌徒。为了让西莉丝（Celes）成为自已妻子，不惜用心爱的飞空艇做为赌注。在这样一场关键的赌局中，艾德（Edgar）手中一枚两面相同的硬币帮助西莉丝赢得了西捷亚的飞空艇。之后，西捷亚与他的飞空艇“黑杰克”号（Blackjack）一同加入到队伍中。可是，在世界毁灭的同时，“黑杰克”也不幸坠毁了。



事实上，这世界上还存在过另一艘飞空艇“猎鹰”号（Falcon），一艘包含着西捷亚痛苦回忆的飞空艇……

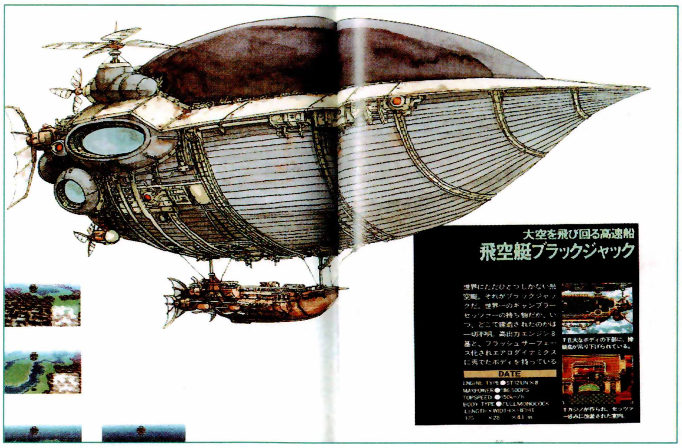


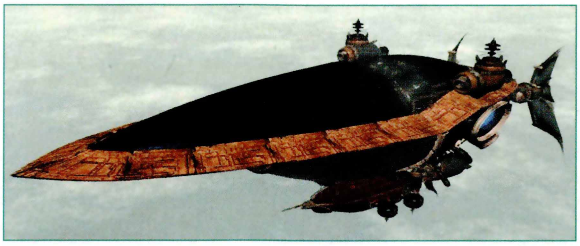
达瑞儿制造的飞空艇“猎鹰”号

如果只看静态的图片，很难体会到SFC上的“3D”画面的魅力

西捷亚当年的女友达瑞儿（Daryl），飞空艇“猎鹰”的制造者，在试飞“猎鹰”的途中出现了意外。一年之后西捷亚才找到这艘飞空艇的残骸，他当时甚至无法面对这个残酷的现实。

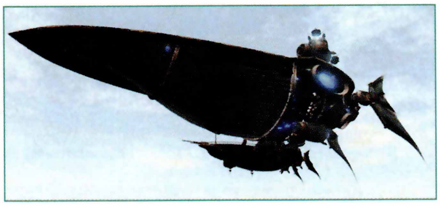
为了阻止杰夫卡的疯狂行动，西捷亚毅然决定去达瑞儿的坟墓找回“猎鹰”的残骸，并修复它……



FF系列中的大部分飞空艇都与席德这个角色有关系，但在FF6中却是个例外，操纵飞空艇的居然是一个赌徒，然而这个另类设定又是充满魅力的。

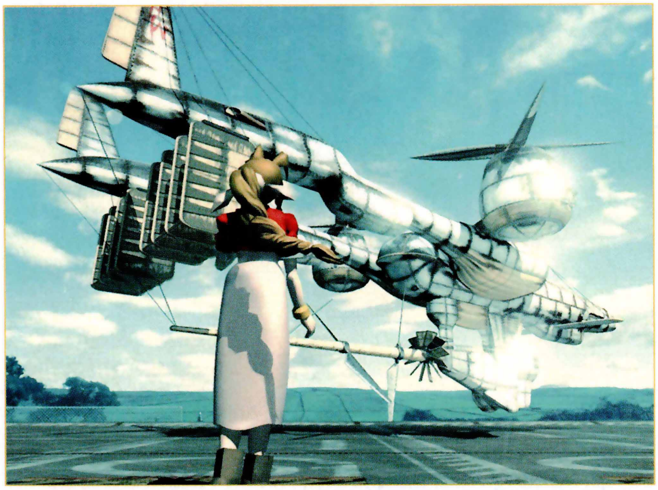
从FF6开始，史克威尔在游戏画面3D化方面的倾向已经初步显露出来，活用SFC的特殊机能，让玩家感觉到飞空艇是在一个三维的世界中飞行。



经历了FF3的巨大成功与FF6的颠峰之后，FF系列已经成为了与勇者系列齐名的RPG经典。FF6已经达到了RPG游戏的顶点了吗？在FF7推出之前，人们一直抱有这样的疑问。然而，次世代主机上推出的FF7给了大家一个否定的答案，又一个经典出世了。野村的人设、美仑美奂的过场CG……哎呀！不能再说了，再说可就走题了，我们回到正题上来。

## FF7

由于次世代主机的机能较SFC又提高了一个档次，游戏画面进化为3D方式，因此飞空艇的画面方



面是前几作无法望其项背的。同时，飞空艇的控制，也不再是十字键的上下左右，A键起飞降落这么简单了。玩家在FF7中不仅可以随意控制飞空艇的飞行方向，更可以自由转换视角，可以说，飞空艇第一次把自己“全方位”的展现给了玩家。上图即艾丽丝与雄伟的神罗飞空艇。

值得一提的是，飞空艇可以搭载普通陆行鸟（在FF3中的飞空艇可以搭载胖陆行鸟），培养出自己的金色陆行鸟，再带着它乘坐飞空艇周游世界也是件非常惬意的事。


飞空艇HighWind

## FF8

FF8中的未来风格的飞空艇——“神之黄昏”号（Ragnarok）是系列中科技含量最高的一款飞空艇，称为航天器似乎更合适。因为它不但可在天空中飞行，更可以飞出大气层，来到外太空翱翔。

“神之黄昏”号做为世界最高水平的飞空艇，




是基于古代中央时代“龙机”的传说而建造的。艇身通体红色，在它的外壳上印着ESTHAR这几个英文字母，相传有个神秘的国家制造出了它。神之黄昏的技术太先进了，以至于20年后还没有任何一架飞空艇可以与之相比，至于是怎么跑到外太空去了，却无人知晓。Squall和Riona在外太空中正是借助了这个庞然大物才平安的返回地球，所以飞空艇的功劳还是不小的。

这一代的飞空艇机动性能好，机体上装备有数种喷射喷嘴，可以进行急剧的加速和回转。更重要的是它有强大的武器系统，并且有两只灵活的机械手，比起它的祖先们要强悍得多了。

↓Garden也是巨大的飞空艇



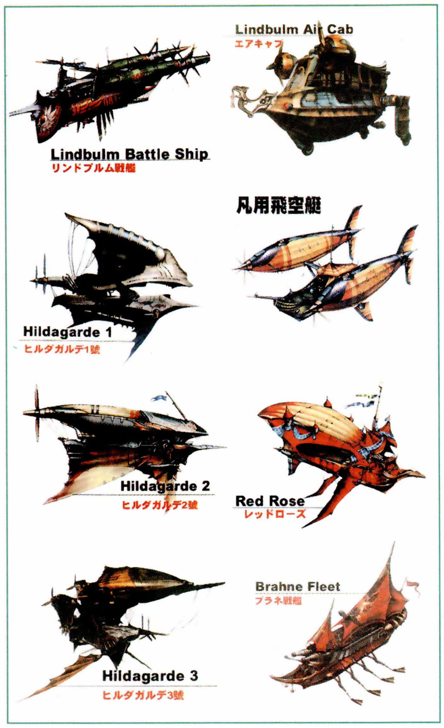

## FF9

(ff9_1.jpg)气势宏大的剧场艇与亚利山大城遥相呼应。

(ff9_2.jpg)种类繁多的飞空艇。

FF9是FF系列中飞空艇数量大爆发的一代。最初的剧场艇、Lindblum制造的各式民用飞空艇与战舰、Alexandria的Red Rose战舰、Garland使用的古代飞空艇……样式之多，种类之全堪称FF系列之最！

在FF9中，飞空艇是以“雾”做为能源，而这




些“雾”实际上是Gaia星球的生命死去之后的灵魂所化成的，这些灵魂本应该回到星球内部并不断循环地回到新的生命体内。但是Garland在Gaia星球上安装了lifa Tree以阻止这些生命的循环，并挑起人类内部的战争，他想以这样的方式逐渐的消灭Gaia上所有的生命，并让Terra文明取而代之。这些无处可去的灵魂飘散在空中，渐渐的覆盖了整个大陆，但是人类自己去没有意识到这些……

Cid做为世界飞空艇制造中心的Lindbulm城的国王，自然又成了与飞空艇联系最紧密的角色。大约在500年前Cid的祖先，一个名叫Cid Fabool的部落首领建立起了Lindblum这个

城市。我们在游戏认识的Cid公爵已经是Cid八世了，作为一个工程师的Cid发明了以雾做为能源的飞空艇，从此Lindblum成为了世界飞空艇制造业的中心。



后来，Cid又发明了以蒸汽机做为动力，并以自己妻子的名字命名的Hildagarde系列飞空艇，可惜这些先进飞空艇却被Kuja所利用了。

## FF10

淡紫色的古代飞空艇透出一股浪漫而又神秘的气氛，是所有飞空艇中外形与颜色最漂亮的一款了。

在1000年前Tidus所生活的年代，因为机械文明过于发达而导致了整个文明被Sin毁灭，之后机械文明被完全禁止了。

1000年后Yuna的时代，Cid所在的部落（唯一一个保存了机械文明的部落）从上古文明的遗迹中挖掘出了这艘飞空艇。

由于无法让玩家自由操纵而引起部分人的不满，不过通过输入密码而到达秘密地点的方式也算是个创新吧。

甚至有的玩家猜测，飞空艇无法自由操纵是因为SQUARE迫于商业方面的原因提前发售了游戏……




↑淡紫色的古代飞空艇，不能自由操纵是惟一的遗憾

下面再让我们听听史克威尔公司第一开发部部长北濑佳范对飞空艇系统设计的看法吧。

**——“最终幻想”中的飞空艇似乎很受欢迎啊！**

北濑：飞空艇？（笑）说实话，我个人也很欣赏这个设计。

**——在我印象里，飞空艇是“最终幻想”系列的首创吧。**

北濑：的确。在八七年开发“最终幻想”一代时，就在游戏中加入了飞空艇这样一个要素。

**——当初游戏开发小组是出于什么考虑，设计了飞艇呢？**

北濑：原因很多。主要的嘛……游戏世界是相当大的。在早期，游戏者只需在一块大陆上走来走去。到了后期，游戏者可能要为一个宝物飘洋过海，长途跋涉。这实在……（笑）

**——开发小组为什么不通过设置传送点一类的方法来解决这个问题呢？**

北濑：减小遇敌率并不是唯一目的。电子游戏是力求丰富人们精神世界的。设计游戏也是本着让游戏者得到精神享受这样一个目的。在天空中自由飞翔，人类自古就有这样的梦想。现在，游戏者可以驾驶我们的飞空艇如愿以偿了。

**——没想到设计飞空艇的背后还有如此深的考虑啊！**

北濑：另外，在游戏中，飞空艇也同时作为了一些特殊系统的搭载场所。比如在七代中，可以在飞空艇上养殖陆行鸟等等。当然，飞空艇也顺理成章的在推进剧情中起着作用。在天空中，也有可能与指定敌人相遇。这都算是些比较特殊的设计吧。

**——四代之后的飞空艇与以前不大一样啊。**

北濑：在四代推出的时候，鉴于开发平台是十六位机，因此多利用了一些回旋放缩、半透明机能，当然也是为了炫耀一下超任的机能吗！（笑）

**——听说有的游戏者甚至不管故事发展，驾着飞空艇飞来飞去遨游世界，这也是飞空艇巨大魅力的体现吧。**

北濑：让大家一提起飞空艇，就想到最终幻想，看来飞空艇已经具备了这种魅力。开发小组的心血没白费。现在谈到飞空艇，我们还真有些自豪呢！

的确，飞空艇的设计是奇特的。《最终幻想》系列游戏多是以中世纪为故事背景，而飞空艇做为现代高科技的象征在《最终幻想》中出现即是一种新旧文明的碰撞，由之产生的幻想气氛也就是迸发而出的闪亮火花。可以说，史克威尔不仅在游戏画面上力求完美，它的创意与构想也堪称一流，史克威尔以它非凡的想像力创造出飞空艇，在游戏世界中实现了人们飞向蓝天的梦想！

## 后记

FF系列从FC的1代到PS2上的第10作，中间跨越了10多年的时间，如果能够把FF系列的每一作都从头到尾玩过一遍，实在是件很幸运的事，当然也是件非常不容易的事。为了写这篇文章，我又翻出了若干年前的游戏存档，回到了那些曾经带给我无数快乐的幻想世界，在整个过程中，让我觉得欣慰的是，我又找回那些失落已久的感动回忆。

Last, but not least，感谢为这篇文章提供部分资料的网友：阿忠、我爱ff、Darcy。

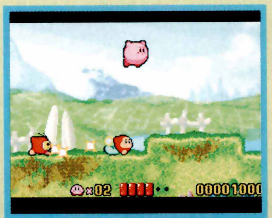
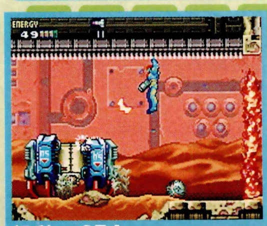
你们与幻想同在！

# NEW GAME 编辑点评

NEW GAME REVIEW

**电软游戏四人鉴定团**

10月11日～11月10日

| 发售日 | 9月16日 | 10月25日 | 11月18日（美版） |
|---|---|---|---|
| 游戏 | 真·三国无双2 | 星之卡比 梦之泉DX | Metroid Fusion |
| |  |  |  |
| 机种 | XBOX | GBA | GBA |
| 厂商 | KOEI | NINTENDO | NINTENDO |
| 类型 | ACT | ACT | ACT |
| 媒体 | DVD | 卡带 | 卡带 |
| | 光荣人气动作游戏XBOX版，虽登陆最强主机，但却没有最强表现。整体来看比PS2版流畅，画面更为细致，隐藏要素也比原作要多。 | 首周２０万本以上的销量，不得不佩服卡比的魅力之大。游戏整体非常轻松，难度不高，典型的老少皆宜。强烈推荐大家尝试。 | 与即将发售的GC版互动的动作闯关游戏。整体风格基本继承了超任版，难度依旧很高，是考验玩家操作技巧的作品，值得挑战。 |

## 评论人

### 风林



新人到，编辑点评经历波折再度恢复到四人乱谈的局面。从本期开始，电软将双周发售，编辑点评的担子更重，幸亏有新人加盟协力，才算稍松口气，轮班制实施中……如无意外，风林这点评第一的位子应该会更换了（笑）。老家伙们总算不用再霸占着宝贵地盘了……５５５

**真·三国无双2：** 如果说没有大提高的话，这部游戏真的没有再推出的必要。首周4000多份，无疑证明了XB玩家群的特殊性。没想到花了500元却换来比PS2版只慢不快的delay现象，人物还是一如既往的消失无踪。无论XB版的画面多么清晰、音效多么出色、要素多么丰富，显然都无法换来玩家一句“满意”。

**星之卡比 梦之泉DX：** 首周销量即突破20万的动作游戏，这也许使许多人不明白任天堂游戏为什么总是可以卖这么多。继承系列作的一贯风格，动作简单可爱，难怪卡比如此受欢迎，特别是女性。卡比的攻击方式都非常可爱，游戏进行起来轻松愉快。加上游戏中许多小游戏，使游戏更加有趣。

**Metroid Fusion：** 银河战士的最新作品，秉承SFC前作的风格，无二甚至略有超出。任天堂在动作游戏上的把握仍旧那么地道，单说“跳”这个吧，里面的学问就足以令玩家研究了。个人觉得本作是目前除了“马里奥A2”外，GBA上最出色的动作闯关游戏。如果不是主人公无法讨好风林的话，一定给高分。

### 天师



装了一些有用的好软件，赛扬600的机器在处理起文书来还是基本够用的。唉，前一段光跟这电脑着急，游戏都没怎么玩——这不，正想把DC修好，准备重新打打老游戏。还有就是迷上了XBOX的几款相当棒的作品，如一款拉力。另，与北京ＶＦ高手对战了几局，全输掉。VF对人战时感觉很热。

**真·三国无双2：** 在XBOX上本作表现尚佳，画面非常干净，解像度得到提升，角色看上去要好一些。以前PS2版最大的毛病就是敌人的AI跟不上，但在XBOX版里并未解决，更出现了较为严重的拖慢情况，我想这应该是移植态度问题而不是机能问题。老实说我不喜欢这游戏的人设和手感，非常不喜欢。

**星之卡比 梦之泉DX：** 非常有趣的动作游戏。卡比的造型极为可爱，动作也丰富多彩，绝妙。ACT FANS应该感觉到任天堂在此领域的强大力量。虽然是二维单层卷轴，可是看上去充满了童话般的温馨。ACT要素多，吃敌人攻击、飘浮等等，正。就拿游戏刚开始那段来说，卡比在水中带潜水镜的扮酷模样真逗。

**Metroid Fusion：** 这个游戏并没有反应出GBA的实力，感觉像是个FC游戏，而且风格比较的美式。可能是要配合GC版的同名FPS游戏，因此才推出这么一个版本。游戏角色的动作比较单调，而天语也觉得主角的人气度稍逊。买GC版的朋友可以试试看。如果你一看画面和角色就觉得很饱，那就算了。

### 星尘大海



最近令人倍感振奋的大作不多，不是炒冷饭的就是试验性的，准垃圾游戏也不在少数，唯一让我感到高兴的就是GBA上有《星之卡比》的推出，强力的游戏素质让人赞叹，但对喜欢激烈对战和深思熟虑类型游戏的星尘来讲，只有苦等圣诞的大作狂潮来临。家中主机们面临新的考验的时候就快来了。

**真·三国无双2：** 光荣继PS2版资料片《猛将传》后的又一抢钱之作，同屏显示的人数变多，画面也更干净了，有日英两种字幕语音，每位武将都有2P服饰，无新人加入。但总的感觉在PS2版基础上提升不大，而且居然还有丢帧拖慢现象，只能是国内有XBOX玩家的不二选择。

**星之卡比 梦之泉DX：** 最近GBA上的又一款超级游戏，个人认为任氏在做该类型游戏上越来越有心得了，先不论其系统、音乐和操作感，光其可爱人设就足以赚取一堆女玩家和孩子们的眼球，又是任氏加在GBA上的强力砝码，最近横版卷轴游戏的极品，强烈推荐。

**Metroid Fusion：** 任氏美国分舵的作品，像足了超任版的那一款，个人认为做得很到位，适合在掌机上推出，地图探索和道具装备与XX城也颇神似（科幻枪击版？），本来可给8分，但想想GBA上的那些大作……如果最近没有你太中意的GBA动作游戏的话，推荐该作。

### MASCAR



最近没什么大作，这次评论的游戏除《真魂斗罗》外没有一款是我感兴趣的。最近在编辑部的WE大乱斗中水平提高很快，可是这次居然玩到了一个巨烂无比的“足球”游戏，让我有了砸机器的想法。不过自己还是把这口气发泄到了WE中，让阿根廷本来就超级强大的攻击力变得更加恐怖（冷笑中）。

**真·三国无双2：** 与PS2版相比，本作几乎没有任何提高。本以为移植的是《猛将传》，结果成了一个介于《真三国无双2》和《猛将传》之间的四不像作品。这本来是一款可以给10分的游戏，但是这个超级冷饭让我实在没有玩的兴趣，还是继续在PS2上厮杀并期待《真三国无双3》吧。

**星之卡比 梦之泉DX：** 任天堂的东西，游戏性自然没的说。不过玩完后总觉得有些过于简单了，可能是不喜欢这种比较低年龄化的形象吧。虽说游戏真是好玩的不得了，但是自己还是更想在GBA上玩到大金刚和塞尔达。总之，这是一款比较适合小孩和女性玩家的游戏。动作游戏的高手如没有时间，可以跳过。

**Metroid Fusion：** 一看到角色就没什么兴趣，玩起来更是让人昏昏欲睡。借鉴了恶魔城的地图系统，但是敌人、背景等等根本无法与之相比。看过了GC版的介绍动画，觉得是一款不错的动作游戏，没想到GBA版做成了这样。可能是应付差事吧。实在没有什么可说的，闲得没事时可以玩玩。

36–40 强烈推荐　30–35 值得一试　1–29 素质一般

## GRAND HEAT

10月3日（美版）



机种：PS2
厂商：SEGA
类型：RAC
媒体：DVD

由SEGA代理发售的赛车游戏，制作水平较高，并夹杂暴力成分。游戏中的车辆非常丰富，玩家可以体验到多种竞速乐趣。

山脊可以歇了，真的。如果本作可以再正统一点的话，可以肯定会受到大部分山脊迷的支持。也正是因本作不是正统的赛车游戏，使得游戏的内容出奇的丰富。多不胜数的赛车可以源源不断的取得，而取得的方法用警匪追逐战来充当总比玩家拿第一就送车要有意思得多。

画面是PS2较高水准。唯一的欠点在于游戏前要先“热身”——非得“考照”成功才能正式游戏，莫名其妙！此作也有新车“入手”的设定，但扮演警察“抓坏蛋”的取车方式就要好得多。速度感、操作感、爆烈度，尚可！真没想到这游戏能达到这样的水平，推荐。

知道是世嘉出品之后顿生好感，上手之后感觉不赖，速度感一流，在PS2上做出如此画面值得称道，加速系统可圈可点，但现在还不明白游戏开始时的那几个测试关意义何在，本人最爱听本车与其余赛车正碰或追尾后的那一声“嘭”及一系列金属散落的哗啦声。

以前以为只有SEGA、NAMCO、SCE三家公司会做赛车游戏，但玩过此游戏后改变了看法。细腻的背景、爽快的速度感以及丰富的比赛模式让我大吃一惊。看来如果NAMCO再不努力，这款游戏完全可以超过山脊赛车，成为赛车游戏的新势力。不过就是读盘时间稍长了一些。

## 真魂斗罗

11月14日



机种：PS2
厂商：KONAMI
类型：ACT
媒体：DVD

不须多说的人气射击动作游戏。30条命仍然健在，令老玩家怀念。游戏中的关底造型各异，非常有特色，是游戏中一大亮点。

如果可以给我更多的时间，我愿意去修炼一命翻版的本事。严重缺乏双人合作闯关游戏的局面令风林根本无从选择，而且“真魂”也确实不错，无论敌人设定还是游戏内容的充实。起初尝试会觉得难度较高，但只要留心就会发现顺序，游戏确实有形成话题的本钱。

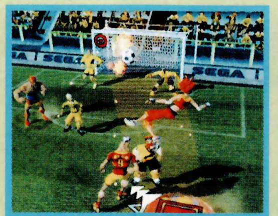
再次看到魂斗罗，真是感慨不已。由于使用了3D即时背景，因此看上去格外的酷。而且有些版面一改假3D真2D的传统操作方式，令人耳目一新。有令人极恶心的BOSS，这应该是老传统了，而战斗难度也不算低（有30人秘技？）。在当今动作游戏萎缩的环境下，此作的出现有一定积极意义。

KONAMI在PS2上的CONTRA系列最新作，画面就一个射击游戏来讲已经相当强了。尤其居然有经典怀旧场景和音乐，三种枪弹切换，多种场景视角转换，PS2上少的就是这种爽快的射击游戏，加上国内过去该系列超高的人气，大卖不是问题。

终于找回了玩FC版魂斗罗的感觉，这次的《真魂斗罗》比起以前在SS和PS上推出的版本相比有了脱胎换骨的变化。人设背景仍是硬派美式风格，射击的感觉更是超级无敌爽，双人游戏时几乎没有拖慢，最经典的30人秘籍仍然存在。种种要素构成了一款优秀的动作射击游戏。强烈推荐。

## SEGA SOCCER SLAM

9月2日（美版）



机种：PS2
厂商：SEGA
类型：SPG
媒体：DVD

人物造型非常怪异的足球游戏，操作简单，很轻松就可以使出强力必杀技巧。本作全机种制霸，基本上没有大区别，玩家可随意挑选。

根本感觉不出是SEGA的手笔，典型的美国三流游戏，尤其是在PS2版本短帧的情况下，一旦运动起来令人感到非常不流畅。游戏有点像“NBAJAM”的足球版本，可以使出一些怪异的必杀，向对手展开攻击……操作判定有问题，根本感觉不到游戏的乐趣何在。

一款美版足球，有点街头足球的意思，比较火爆。然而不能拿通常的足球游戏标准来评价它。因为过于美国化，天语这样的外行玩起来觉得还行。画面粗糙，操作感本人则什么也没有感觉到。说不出滋味的一款游戏。如果不是要点评它，我就连看也不看了。

标准的美式游戏，人设怪异的一作，打着世嘉的旗号，但品质一般，手感奇怪。就足球老手来讲也难适应，或者不能把它当足球游戏来玩，特殊技能发动是噱头所在，还有一点街机的火爆感觉，找到一些世嘉游戏影子，一款喧哗型兼准垃圾游戏。

绝对是一款0分作品，因为它是足球游戏，所以给它1分；看在SEGA的面子上，再给它1分；最后因为我心情好，饶它1分。现今足球游戏层出不穷，垃圾游戏也很常见，但是没想到这个游戏竟出自SEGA之手。不知道SEGA做这超级垃圾游戏干啥？看来SEGA给我们带来的“惊喜”实在是太多了。

## VR射手3 ver.2002

2月14日



机种：GC
厂商：SEGA
类型：SPG
媒体：DVD

目前为止画面效果最强的家用机足球游戏。操作一如既往的简单，完全继承了街机要素，无甚区别。新加入了赛季模式令人欲罢不能。

目前足球游戏中最有魄力，画面最具杀伤力的作品。尽管原作是NAOMI2基板，但GC基本上再现了原作的风貌，移植度非常高。操作简单一直以来都是射手的特色，本次在动作细腻程度上大幅增加。新加入的育成模式也令游戏的耐玩度提高很多。

NGC的手柄玩射手3，可说是恰到好处。短传、长传、射门三键容易分辨，极利操作。画面上，也是街机风格，人物造型巨大，动作细腻，特别是裁判和场外防雨棚里替补队员的出现，说明游戏注重喧哗的效果。游戏时是街机厅中的感觉。有人说射手不如WE，我看可以从不同的角度来比较。

世嘉在GC上出的VR射手第三代，操作简单上手很快，不愧是从街机移植来的足球大作，传带射干净利落。可与实况系列媲美的另一强力个性足球作品。火爆激烈沿袭世嘉的传统特色，超专业的街机足球移植，世嘉迷和足球迷的必玩必买之作。

画面没得说，不过带球、传球的感觉仍然和现实差距甚远。主要的进球手段还是靠个人表演而不是足球场上最重要的东西－配合。本人一直认为该系列游戏只有在街机上才能玩出感觉，移植到家用机上各种缺点便暴露无遗。在家用机上，恐怕没人能撼动WE的王者地位。

## 迈克雷拉力3

不明（美版）



机种：PS2
厂商：SCEA
类型：STG
媒体：DVD

曾经风靡一时的拉力赛车游戏。除了画面上的提高外，游戏中对天气的描画空前成功，雨点效果逼真，令人身临其境，非常出色。

好像最近拉力游戏都有覆没的趋势，续作频出但却均不能令人满意。视点减少了，不明白制作人在想什么。而一直是本系列招牌的操作感也跟随着硬件的提升而改变，车体的中心明显偏后，虽然经过一番调节可以使得较顺手，但设定上的问题还是很明显的。画面别提了，读盘更是……

一款较真实的拉力。画面几乎是PS2的极限了。但我想PS2的手柄确实不适合玩赛车，尤其在这个游戏中，左摇杆是非常难用的。游戏不像世嘉拉力那样拥有很宽的赛道，路线也复杂，车体碰撞后的效果更是惊人。相比于天语刚迷上的XBOX劲作：RALLY SPORT CHALLENGE，嘿嘿……

画面比较干净，车体表现相当真实，撞击场景后的车体碎裂效果令人叫绝。但同时发现背景制作粗糙，且更要命的是读盘太慢兼行驶起来速度感不够，跟同类型的拉力赛车游戏比起来操作上手感生硬。对玩转世嘉拉力、山脊和GT系列的老鸟来讲－－哼哼！

非常平庸的赛车游戏，各方面虽说没有什么明显缺点，但是几乎没有任何可圈可点之处，画面还比不上DC的《世嘉拉力2》，玩起来更是没有那种热血沸腾的感觉。由于是美版游戏，所以读盘时间长得惊人，有时让人觉得好像是死机了。想玩拉力游戏，还是去玩《世嘉拉力2》或者GT3吧。

36-40 强烈推荐　30-35 值得一试　1-29 素质一般




# 挑战，永恒的存在

（文：大瓣儿蒜杀手）

经过漫长的苦战，终于把梦幻之星网络版Ver.2的VH难度打穿了。由于完全是单机作战，再加上消息闭塞不知流程，而且选择的是不能使用魔法的女性机器射手，因此战斗相当艰苦，耗时更多达100多小时（大汗），这也被人称为“BT之旅”。但在第三次看完结局并且随后初次游历究极难度森林后，对这个作品和SONICTEAM的崇敬之情却又多了三分。因为——PSO的确很难，难到令人战栗。但这种高难度带给人的，是更高的投入度。

记得最早打游戏时，还处于运动神经和解谜能力都比较面的时期，借助4-2的跳关技巧才能勉强将超级玛莉打穿。经历了最终的艰险旅程后进入二周目，结果目瞪口呆：所有可以踩死或者发子弹打死的坏蘑菇，全都变成了打不死的黑色甲虫状怪物。当时的感觉就是：世界末日到了（笑）。这算得上生意印象中最早的难度变化之一，也是简单地通过加强敌人能力来提高游戏难度的典型例子。而像俄罗斯方块和玛莉医生等PUZ游戏，提高难度的方法则是加快方块、胶囊的下落速度和增大初始状态的层数。

经过这么多年的发展，游戏在技术和创造力上都有不小的变化。画面从原来的四色点阵进化到现在的秒间几千万多边形；音效从简单的矩形波发展到现在的64声道ADPCM。游戏类型也从相对单一的动作射击扩展到丰富多彩的多元化类型。但就如同一千倍的放大镜也无法改变两条直线之间的夹角，游戏难度这个人机互动的关键要素，却没有什么本质上的变化。游戏是人通过与电脑或其他人的对抗，来在心理上获得某种满足感的东西，这个性质不能改变，也不会改变。而游戏太难或太容易，都会使人丧失对抗的乐趣和爽快感，从而最终放弃这个游戏。因此如何设定适当的游戏难度，就成了困扰制作人的问题之一。

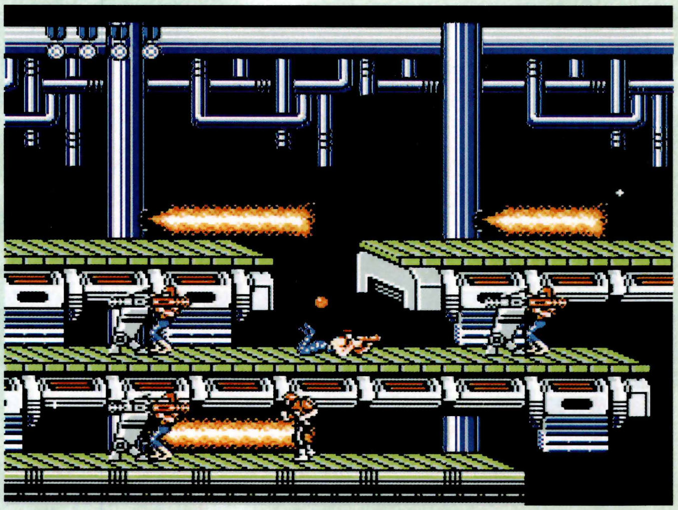
FC时代，我们喜欢把游戏划分为“动作类”和“文字类”，这种划分方式是建立在早期游戏单一的类型基础上的，在现在看来或许稍嫌简单。但实际上，很少有游戏能逃脱这两大阵营的束缚（像DOA沙滩排球那种只需要拿眼看的东西免谈……），所以权且根据这种老式评判标准讨论一番。

## “动作类”的枪林弹雨

这里首先拿两个最早期的游戏开刀。一个是是人就玩过的“坦克大战”，另外一个同样是是人就玩过的“魂斗罗”。除了都发射子弹之外，这两者看起来似乎就没什么相似之处了，但难度区别正体现在“子弹”二字上。坦克大战的子弹是可以相互抵消的，因此我方完全可以通过子弹的速度优势或者持续发射，来与敌方正面对抗，并且取得最终胜利。在这个过程中，除了双方错开一格，子弹无法抵消的情况外，其他场合是基本不需要闪避的。而魂斗罗恰恰相反，子弹无法抵消，所以战斗中必须频繁利用卧倒、跳跃等动作回避敌人的攻击。尤其是一代的第六关，简直就是手柄不灵活的玩家的“地狱”（笑）。从这个角度来讲，在操作难度上魂斗罗是高于坦克大战的。扣除敌人数量、火力、出现速度的增加，应该说坦克大战并不难，只要精力集中就可以打得不错；而魂斗罗不是，如果没点NT素质（回避高?），想不死命穿版可没那么容易（笑）。后来的射击游戏就很少能抵消敌人子弹的了（放保除外），可能有因为坦克大战的这个设定导致难度下降的原因吧。

但魂2出来以后。很多人都认为2的难度比1小，魂2敌人的攻击方式更加多样和复杂，什么地震、跟踪气泡、高速弹，五花八门；而我方武器的变化不大，只是F枪的实用性稍稍上升。那为什么还说2的难度比1小呢？其实原因也很简单：玩家的技术水平也提高了。经历了1的磨练，玩家在射击、反应、技量、命中和回避能力上都有了大幅度的提升（笑），再加上魂斗罗系列的难度本来就不大，流程中没有必然死命的地方，所以技巧性的稍微增加也就不算什么了。

之后最著名的“魂斗罗”式游戏，恐怕就是合金弹头系列了。诚然，两者的基本要求有许多相似之处，但仍然有本质上的区别，那也正是街机和家用机的区别。魂斗罗高手一般擅长不死人穿版，BT到极点也只是不开枪见BOSS；而合金弹头体现水平的唯一也是最终方式是最高难度最高分穿版，因为“分”是街机仔的生命。在这个前提下打合金弹头的过程就变得很微妙了：每枪是固定100分，而每刀是500分，这就必然要求高分至上者用水果刀（?！）划死每个敌人小兵，并且用手枪、H枪或L枪点死所有机械兵器；当然，更不能死人……这与手拿S枪，一路轰将过去完全不同。后者可以说是为通关而打游戏，所以只需要“手狠”，什么枪好就用什么，干掉所有挡路的敌人就算胜利完成任务；前者则是为高分而“不择手段”，所以还得“心黑”，不光要用水果刀划死所有见到的小兵，而且连养鸡的机会都不能放过（某



苍蝇：耶耶~~多谢夸奖~~[搓手]）……由于游戏的目的不同，所以游戏过程差别也很大。追求高分的结果就是，即使技术水平在不断提高，也会觉得这个系列作品的难度在增大。因为在不死人完成游戏的前提下，贪分变得困难了，起码需要更多时间研究。

另外一个值得琢磨的例子是“合金装备”类隐秘型动作游戏。MGS应该说是战术谍报ACT的典范（汗，事实上也只有它一个），它的要求与一般“杀人如麻”的ACT恰恰相反，是尽量避免战斗。在FC时代就已经令习惯了热血打杀




的玩家颇有不适应的感觉。但如果带上N个军用干粮、以及无限弹丝带和隐形迷彩来打初级难度，简直就成了魂斗罗，隐秘感完全丧失，毫无应有的乐趣可言。

从这几个例子可以看出来，游戏难度应该与玩家的游戏目的相适应。简单通关者与追求完美者的要求肯定不一样。对于前者来说，难度可能是越低越好；而后者则是“没有最难，只有更难”。从制作者的角度来看，如果能同时满足这两类人的需求，则这个游戏应该能令人基本满意；如果只能满足其中一部分人，也许游戏本身达到了更高的境界，但在销量上恐怕就得吃亏了。不过，诸如“保镖”这样几乎只需乱按一通，毫无手感可言的もの除外……参りました……

## “文字类”的步步为营

在打高难度文字类游戏的时候，为了避免因计算失误而导致的全军覆没，多数情况下都会频繁记录，用电影《南征北战》里敌李军长的台词讲就是“稳扎稳打，步步为营”。从这个方面来看，再难的文字类游戏也难不过ACT——因为多数ACT在游戏流程中无法记录。但文字类游戏难度的体现方式还是很有意思的……

樱1的SLG部分可能是所有SLG里最容易的了（因为樱大战的重点不在这里），只要不乱打，基本不会出现撤退的情况。但是由于樱1到樱4的系统一直在变化，因此难度实际上是在一个不高的基准线上下浮动。比如樱2就是在1的基础上增加了“队长命令”，这个命令可以根据作战的具体需要来对角色能力作一定程度上的调整。假如在这种我方加强的基础上不加强敌人的能力，恐怕2的难度就会低得没人愿意挑战了。于是敌人的数量和能力大幅度提升，更重要的是也追加了“保护”的特殊能力。本来樱1的战斗除了大神对杀女的单挑战和对撒旦的最终战之外，全部都可以在最短回合数里达成零伤害战果；结果到了樱2，第一次打保证没人撤退就不错了……樱3的系统和4差别不大，而4的敌人从数量和质量上都完全无法和3相提并论，我方却有BT机体双武和BT称号“绝对正义”，所以简单到了所有战斗加起来也只损2点HP的程度……

话说回来，无论是RPG还是SLG，体现难度的方式之一都是敌人会“根据系统来充分利用自身优势”。皮糙肉厚者必然喜打近身战，智慧高型敌人爱用魔法。己方战术同样如此，上次机战Alpha白河愁一回合击破的BT战例，其实也是利用阿姆罗的射击能力和他“必闪”、“热血”、“魂”和“觉醒”这四个精神指令的相互配合。FF8中100级欧米加一回合击破，同样是利用某角色必杀技的大伤害来实现的（不过这个战术有利用系统漏洞的嫌疑）。应该说，越强的敌人就应该给人越难缠的感觉，而不是单调“磨血”的无聊感。如果敌人有感情，相信也会很讨厌使用BT战术的玩家吧（笑）。

可是，怕就怕难度体现在单纯增加敌人的HP和攻防能力以延长战斗时间。在RPG中，敌人实力的增强应属正常，但FF10国际版某BOSS一千五百万的HP和再生机能也实在是强过头了（因此少吃了一顿饭的某女：555555）……如果单纯增加这些，无疑会使人产生对战斗的反感。机战里也有同样情况：某地图上到处都是的杂兵拥有比同等级阿姆罗还高的射击能力，以及等级9的切返和盾防御；机体则有I领域和分身，装甲超过2000，HP两万多……其实难度不应该体现在这些方面，或者是不应该仅仅体现在这些方面。

而除了这些能力的加强之外，多个敌人之间的战术配合就成了真正提高AI的关键所在。这有点像下棋，攻守进退完全体现在双方的计算之间，因为双方的其他条件是对等的。这种计算在熟练的人看来也许很轻松，但是电脑就必须计算全部棋子的全部变化，再从中选择最佳方案。由于计算量的庞大，现在最先进的下棋用电脑也只能计算五到六步内的变化，相当于国际特级大师的水平。而在游戏里想做成这样就不容易了，所以电脑的智商低下也是可以理解的。

当然，在游戏的AI还没有强到国际特级大师水平的现在，无论这类游戏的难度有多大，只要我们用心研究系统和战术，就一定能突破这个障碍，甚至琢磨出比BT难度更BT的打法来（笑）。因为这类游戏不是以考验人的即时反应为重点的，愿意研究者都能有所成就（而ACT强就强在即使知道怎么打，也可能因为技术不过关而失败）。

## 一句话来概括

适当的游戏难度，应该是“令熟练者对游戏进程有着比较高的控制能力”。这个标准对动作类和文字类游戏同样适用，虽然这两者对“控制能力”的诠释完全不同。动作游戏我们仍然以合金弹头为例：都说这游戏“火暴爽快、流畅搞笑”，但对于高分优先的人来说，“控制能力”不是多彩的武器、不是火暴的打法、甚至不是不死人通关，而是“该开多少枪就得只开多少枪”，绝不放空枪（游击队的口头禅？！），是看起来也许不爽快、但却是最有效的挣分战术。文字类游戏的适当难度，应该能让拿着手柄的玩家感觉电视背后有个家伙在和你较劲，若是产生“这个游戏太弱智”或者“自己完全没有反抗能力”的感觉，恐怕这游戏也就离下课不远了。不过这种“适当”的难度一定是针对比较熟练的玩家而言，完全没玩过的人也没有评价的资格。同样的原因可以证明，“适当”和“适中”绝不能画等号。

最后一个问题是，为什么“即使是最熟练的玩家也不应该做到对游戏有百分之百的控制能力”呢？应该说这是“达人”们一直在练游戏的原因之一，就像舰载机机师在航母上降落一样，“虽然降落过程会随着技术的提高而变得越来越熟练，但是降落时的恐惧感永远不会消失”。这种恐惧感正是玩家自我完善的动力所在，也是超高难度游戏的最大魅力所在。希望真正的玩家都来体会一下这种恐惧感，因为游戏的乐趣根源是对抗，而不是恶俗到去改变MM三点式的尺码。



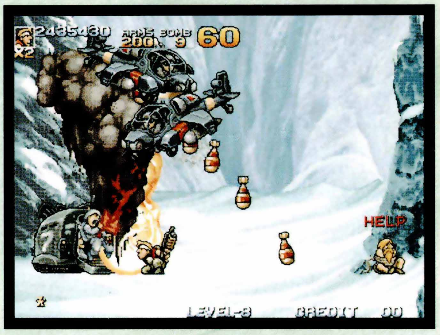
铁杆合作组：K1

# 合金弹头4

中国顶级高打心得(文中以4级难度为准)

## MISSION 3

砍掉三个只会装雪人吓唬小孩的杂兵和两个空中的伞兵后会看到悬崖下面的浮雪上有一木箱，如果下去时踩到了木箱旁的浮雪上就会使浮雪塌陷，使玩家掉下悬崖，但是如果下去时直接踩在




木箱上就什么事都没有（Ｋ１：这种现象用物理法则解释不通啊……）。接下来就要面对本关的分支路线选择了，一直向前走是山上路线，从悬崖上掉落是山下路线。

**山上分支路线**——木箱内是一块宝石，得到后要在浮雪塌陷前立刻向右跳，不远处被冰封住的人质会给Ｈ，将天上的伞兵与掩体后的杂兵都用刀砍死后来到山洞前，对着洞口前石壁上开枪可打下一只青蛙。进入山洞后可利用暂时的无敌时间冲过去用刀砍死前面的步枪兵，接着向高处的两个集装箱开枪可打下两堆白菜，吃多了就会变成胖子（Ｋ１：干吃白菜也能变胖……），向前走不远身后会先出现两个杂兵，再开出一辆卡车并同时带来一些杂兵，如果将最开始的两个杂





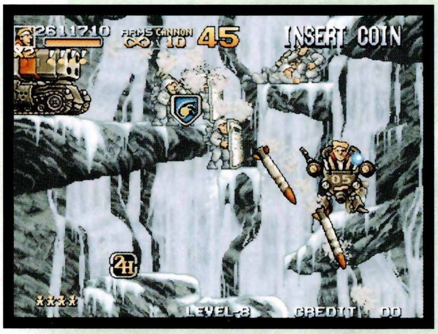


兵干掉的话，画面右端就会出现一个持盾兵、一个炮兵与一个普通杂兵，所以这里尽量蹲在画面右端向左开枪即可。集装箱上的木箱里有Ｓ枪和Ｆ枪，建议选择Ｆ（Ｋ１：反正这条路线挣不了多少分，干脆不挣了），在集装箱的尽头处要向前跳起开枪烧死高处的炮兵，然后再替画面左端的杂兵做个免费火化，最后再对付“５０”坦克，出洞前建议不要Ｉ枪。

出了山洞后先往回走，向山洞上方开枪可打下一封信。接下来是下山路线，如果Ｆ枪还有剩余的话则会非常简单，夸张地说，一路上敌方那些飞机坦克在Ｆ枪下简直不堪一击（Ｋ１：冰天雪地里用火攻有特效？），中途可换Ｃ枪一路冲杀至一堆木材处，将木材打散后会有一根木头一直向山下滑去，可以站上去搭个便车，虽然被木头撞毁的敌方机械武器与撞死的杂兵没有分数，但是那种势如破竹的感觉确实不错，途中要小心步枪兵与炮兵放冷枪，另外用木头冲下山的途中有５０％的几率可得到Ｆ枪，一定要留住，因为用Ｆ来对付ＢＯＳＳ的话则会有奇效。

**山下分支路线**——当站在悬崖浮雪上的木箱上时不要着急砍坏木箱，先向右扔一颗手雷将右下被冰封住的人质炸出来，他会慢慢走向主角，这样就可以同时得到宝石与Ｈ枪再掉落悬崖。悬崖下的情报车内会出现五名杂兵，同时头顶上出现两架武装直升机，这里一开始可以先守住情报车门口将杂兵砍光，再马上用Ｈ枪击坠右边的直升机，利用画面右端人质给的Ｈ枪补充弹药后再对付剩下的一架直升机，通过这里时应该还剩下Ｈ枪２６０发左右。之后的木箱里可得到本任务中第一个徽章牌，然后向上开枪可打下一颗３０００分的宝石，可一次性将勋章等级提升至ＭＥＴＡＬＩＳＨ。

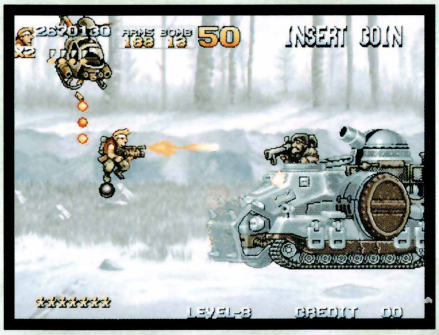
之后准备开始闯雪人封锁线，雪人的集团攻击共有三次，每次的进攻方式都大同小异，无非是上下层同时出现雪人，先吐出冷冻气体将主角冻成雪人，再抽出大骨头棒一棒子敲死。在闯第一雪人集团之前会看到一只棕熊正在慢慢向前爬，可千万不要以为这只是个活动背景，当棕熊站立起来时会用前爪进行无差别抓挠攻击，其威力无论对雪人还是对玩家全都是一击毙，但幸好棕熊只会面向右攻击，所以只要不待在它面前即可。棕熊只要受到玩家攻击就会逃走，因为被熊抓死的雪人没有分数可得，因此还是把熊打跑的好，但也不能让它白跑，最好是等它刚站起来要攻击时，立刻冲到它身后蹲下用刀猛砍一气，在它身上捞足分数再说（Ｋ１：这就应了那句谚语——雁过拔毛，熊过留分）。不过，难度为ＬＶ８的话则最好是在远处用Ｈ枪来挣熊身上的分比较好，因为如果靠近熊用刀砍的话会不可避免地至少有一个雪人被熊抓死，而ＬＶ８的雪人一个可以砍五刀能挣２５００分，被熊抓死一个就损失２５００分，所以ＬＶ８时还是尽量在雪人出现前把熊赶跑比较好。而ＬＶ４的话就不用顾虑太多，因为一个雪人只能挨两刀挣１０００分，而这个损失在熊身上很容易就能讨回来。把熊赶跑后剩下要做的就是对付雪人，上层的雪人用刀砍不到，所以只好用Ｈ枪来对付，而下层的雪人则全都要用刀砍死，并且尽量蹲下再砍，因为蹲下出刀的速度要




快于站立出刀的速度。另外对付下层的雪人还有一个小技巧，由于这条路线是上坡，所以只要蹲在雪人的左边也就是下坡的位置，不要紧贴着雪人，能够出刀的距离即可，这样在刀砍雪人的同时雪人喷出的冻气也不会喷到玩家，比较安全，但是仍然要当心其它方向飞来的冻气，一旦被冻住则要立刻快速左右摇把并连打Ａ＋Ｂ＋Ｃ键来挣脱，手快的话可以仅按Ｂ键与摇把即可，这样可以避免挣脱雪封的瞬间误开枪与误扔雷。通过雪人封锁线用１００发Ｈ枪足矣，不要中途人质给的Ｉ枪，过了这里时Ｈ枪应该还能剩下１６０发左右。

接下来就是瀑布封锁区，一上来就要在第一

时间跳上有两名炮兵的石台将他们砍死，然后向右来到这层石台的尽头向上开枪可打下一条鱼，干掉左上那台会发射追踪弹、编号“１０”的坦克（ＭＥＴＡＬ　ＣＲＯＷ）后可补充Ｈ枪的弹药。继续向右上前进一直跳到有“５０”坦克的那一层，只要面向右紧贴着坦克蹲下就不会有危险，拆掉坦克然后伺机左上砍死炮兵，再向上前进又会碰到一辆会发射追踪弹、编号“０１”的坦克（Ｋ１：又是一个模式……），其正上方可打下一条鱼。接着向上跳会看到合金５号机（ＳＣＡＬＥＲ），这时Ｈ枪的弹药应该还能剩下２００发以上，马上跳进去然后掉转机枪来对付左边的高颈战车，高颈战车爆炸后会留下Ｈ枪，过去取得的途中要小心上面坦克发射的追踪弹与右




边炮兵的炮弹。上面的那辆坦克爆炸后会留下２Ｈ枪，当然是不要。继续前进会遇到左上方火箭战车与炮兵的火力夹击，这时要站在与画有箭头的标识牌重合的位置稍稍偏左一些，这里即是左上火箭战车发射的火箭弹与炮兵的炮弹的攻击死角（Ｋ１：具体位置可参照图片），但是正上方的炮兵仍然会打到合金５号机，因此要优先消灭正上方的敌人，此外这个标识牌与下一个标识牌的上方可各打下一条鱼。最后来到瀑布封锁区的最上方，得到Ｈ枪的弹药补充后来到画面最左端，向上开枪可打下一颗３００００分的宝石。瀑布封锁区过后Ｈ枪应该能达到５００发以上。

**ＢＯＳＳ战**——加强型雪地装甲车，其驾驶者赫然是敌军的独眼总司令“莫丁（Ｋ１：叫什么名不好，偏叫“摸腚”……）”！这就意味着这场战斗难度小不了，如果想毫发无损并且不用手雷打败这个ＢＯＳＳ，则必须先要掌握它的攻击方式。

首先，摸腚……不对，莫丁会先向玩家开两炮（ＬＶ５以上时则是四炮），然后缩进装甲车并根据装甲车与玩家的距离来决定装甲车前进、后退还是原地不动，玩家靠近则装甲车后退，反之则前进。紧接着装甲车前端伸出电锯，在伸出的过程中如果玩家距离过近就会被击飞并失去手中的武器（倒地后可以用挣脱雪封的方法快速起身），电锯的攻击距离是固定的，并且只有电锯本体才有杀伤力，其伸长杆对玩家没有威胁。当电锯回收后装甲车会再次根据与玩家的距离来决定如何移动，然后向玩家发射三颗抛物线炮弹，接着再连续发射四次中型跟踪导弹，每次四颗（ＬＶ４时的导弹跟踪性比较差），导弹会根据玩家的位置从空中斜下发射过来，蓝色的导弹击毁后会出现武器Ｈ或者Ｒ。在导弹攻击的同时……大概是第二次与第三次之间的时候……（Ｋ１：嗯……用“次”来作为多发导弹的量词似乎不合适，用“捆”试试）……大概是第二捆导弹与第三捆导弹之间的时候……（Ｋ１：感觉怪怪的……）大概是第二批导弹与第三批导弹之间的时候装甲车会冲过来以头部突刺部分撞击玩家，在冲过来之前会有地上积雪飞扬的征兆。接下来莫丁会再次探身向玩家开炮…………这就是ＢＯＳＳ的循环攻击，在整个过程中，天上还会有小型直升机辅助装甲车攻击玩家，并且就算玩家击坠直升机，不久天上又会出现一架，总之直升机是无限的，这也会增加整场ＢＯＳＳ战的难度。

下面开始说明ＬＶ４时ＢＯＳＳ战的方法，之前选择山下路线的话，到达ＢＯＳＳ处的时候再加上ＢＯＳＳ前两名人质的弹药补充，Ｈ枪可达到６００发以上。注意接下来的说明过程中是应该利用一切空隙以Ｈ枪不停地扫射ＢＯＳＳ，这一点在后面就不单独说明了。ＢＯＳＳ战开始后直升机一出现就优先将其击坠，躲开莫丁的攻击后逼近装甲车使其后退，再马上远离装甲车，击坠新出现的直升机，等装甲车回收电锯后立刻逼近以防止其前进，然后再次后退到画面最左端，击坠直升机，之后开始慢慢向前移动从跟踪导弹下方走过去（利用ＬＶ４时的导弹轨迹高度较高的缘故），从第二批导弹下走过时，装甲车会冲过来，只要看准时机跳起来就能躲过（利用装甲车头部突刺部分高度不高的缘故），跳起的同时开枪打掉第三批导弹，最







后看准时机冲到装甲车跟前蹲下就能躲开第四批导弹与莫丁的攻击，这一个攻击循环就结束了，当Ｈ枪用光的时候只要手枪再点得快一些，很快就能获胜。其中躲避装甲车撞击的这部分有些难度，单就躲避撞击而言，向后退同时跳跃的方法更可靠些，笔者的方法可以适用于被装甲车逼到画面左端时的情况下。以上方法仅仅是笔者的一家之言，应该还有其它更为安全的打法。关于那些无限出现的直升机，如果技术允许的话也可以加以利用来耗分，另外还有一点，如果一架直升机出现前，在听到螺旋桨的声音同时向右拉画面移动的话，这架直升机就会消失。




差点忘了，还有一个轻松做掉ＢＯＳＳ的方法没有说。之前选择山上路线的话，除了能得到燃烧瓶外，还有可能在乘坐“木头雪橇”时得到Ｆ枪，加上ＢＯＳＳ前人质的弹药，应该会有充足的Ｆ枪与燃烧瓶，利用这些猛打ＢＯＳＳ的话，就算是ＬＶ８也完全可以在５秒内（游戏内时间）解决战斗，那时候装甲车连跟踪导弹都还来不及发射呢。当装甲车爆炸后莫丁会抓着小型直升机放下来的软梯逃走。

**过关结算**——之前选择山下路线的话可救出人质７人、勋章级别最高、过关奖分５７万，总分可达到３１０万分。

# 打游戏机的最高装备

Plasma People.




↑这可是美国专业等离子器材网站上的“LIMELIGHT”商品。日立制作所的等离子彩电，性能价格比非常高。这款电视天语很早就介绍过，由于量产的结果，现在已经很便宜了。5200多美元，买到1024×1024像素的纯专业全BNC端子电视。

近来常有同事和读者问天语有关“电视”的问题，因为我们都是TV－GAME玩家，只有用好电视才能玩出好的画面效果。但由于我们对所见到的种种商品多少存在着一些认识和理解上的误区，因此有关“电视”的话题还不能结束。这里先提醒大家注意一下，那就是再好的电视，如果你的游戏机跟不上电视的水平，则最终你将无法获得称心如意的高质稳定画面。

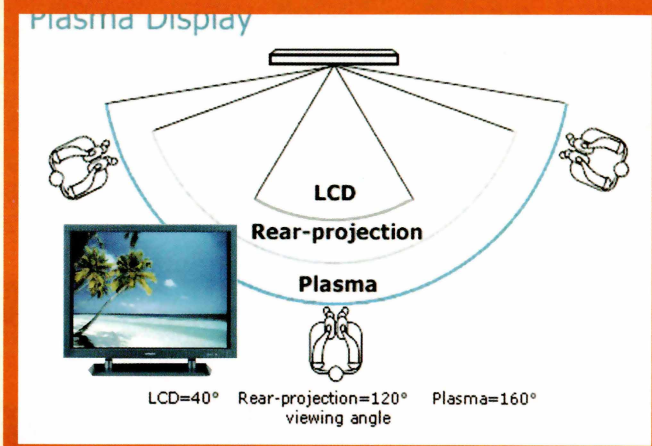
这里我们就等离子和数字电视做一说明，并结合游戏机来分析。

## 先学会识别电视厂家在宣传上的惯用骗术

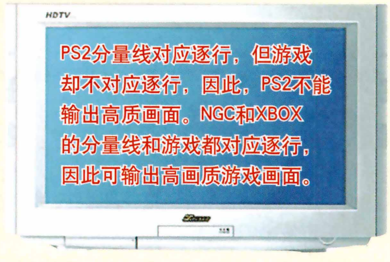
厂家经常说：100Hz逐行扫描。这里的100Hz可不是逐行状态下的场频，而是指隔行下的倍频——相对于传统最老式彩电把50帧画面提到到100帧，但由于是隔行扫描，因此该技术最为落后，但没想到竟成为厂家的宣传口号。

逐行则是相对进步的技术，但并不是说“逐行”=“数字”。跟着而来的就是某些厂家大打“数字”和“HDTV”牌——其实他们的电视根本就不能算是真正意义的数字电视，逐行≠HDTV。中国的首选高端彩电品牌应该是厦华和西湖。

## 等离子彩电的几大绝对优势




1、节能，无辐射
2、屏幕大，体积小
3、画面1677万色彩的通透性极好，亮度高
4、可视范围约160度
5、第三代最新等离子板的寿命和亮度翻倍
6、端子多。可接驳HDTV机顶盒和任何专业器材




↑在中国，厦门华侨电子注重诚信，最近该公司和某些电视厂家展开“斗争”，并取得了胜利。

1、PS2、GC、XBOX的主机和游戏不专门对应彩显
2、万用VGA－BOX可以让三大主机接驳彩显
3、三大主机的彩显输出效果都比不过DC
4、NGC和XBOX建议使用逐行分量电视

PS2可以通过VGA－BOX形成逐行效果，但因为PS2游戏并不专门对应VGA，所以彩显画面的亮度相对于DC而言比较暗，意外的是，画面刷新率较高。NGC、XBOX全面对应逐行电视，具体对应规格应当从其游戏包装来仔细分辨。关于VGA－BOX，市面上有很多种，PS2的一般都是透过记录卡插槽来实现与PS2的连接。而多机种制霸的通用型VGA－BOX，国内一般比较少见，在香港可以买到很多种，这方面的资料目前比较欠缺，以后将详细举证。



←举例来说，如果天语想在单位玩游戏，那就可以考虑买一个通用VGA BOX，以前玩DC时都用彩显。高解精显很自在，随意而舒适。




←日本富士通公司是一家大型计算机企业。年商在500亿美元左右，是日本最大公司之一。该公司在等离子体彩电方面拥有很强的实力。一年前富士通和日本最大的电子企业同时也是等离子高手株式会社日立制作所联手，各出资50％成立等离子体显示器公司(FHP)。新公司向其他厂家供应等离子板，当然也包括索尼公司，只不过后来索尼也加入富士通日立罢了。今年，FHP已经生产最新一代等离子板。

富士通日立プラズマディスプレイ株式会社
FUJITSU HITACHI PLASMA DISPLAY LIMITED
FHP

# 游戏玩家引以为自豪的国产CRT数字电视简介




## 厦华高清电视技术

### 1、32或36寸宽屏厦华

★ 超级晶丽16:9高清专用纯平显像管

★ 2倍垂直扫描密度 x 2倍灰度等级 x 3倍水平像素密度 =12倍精密显像

消除闪烁及行间抖动，使画面层次分毫毕现，展现清晰细腻的画质，演绎逼真的图像质量。

★ 双视窗、画中画

专门配备双遥控器（一大一小），随机赠送红外线耳机一副，同时收看双画面影像均不受影响.彻底解决争抢电视及声音互相干扰的家庭内部纷争。双视窗双画面还可以让您边看电视边上网，真正实现信息互动。

★ 兼作高清晰大屏幕显示器

配备XGA信号输入端子，方便连接个人电脑，作为上网冲浪或使用CD－ROM计算机游戏和教育软件的显示器。支持52KHz以下的所有计算机显示格式，包括：

| | |
|---|---|
| 640×480P／ 60Hz | 720×400P／ 70Hz |
| 848×480P／ 75Hz | 800×600P／ 60Hz |
| 800×600P／75Hz | 1024×768P／60Hz |

★ 独有手动消磁功能，I2C总线控制。

★ 三维立体影像

采用全新的立体芯片,您只需戴上高频立体眼镜就可以观看到逼真的三维立体影像效果，就象置身于现场情境之中。不仅可收看专业立体拍摄的节目源，还可将普通的电视节目、VCD、DVD等普通节目源转成立体效果，边听边看。

★ 智能画面处理

多种4：3与16：9画面模式转换，动态图像／静态图像选择，BAL专业影像平衡技术，高清晰拍照（静像），16画面节目浏览，4画面动作分解

★ 一键上网

由于其内置以太网卡和56K Modem，外设电话线接口和以太网接口，并配备遥控键盘，轻松实现一键上网，体验网上冲浪的快感。

★13组各类信号输入/输出端子，超强兼容各种数字、模拟信号

>1组数字高清晰电视专业输入端子YPbPr
>1组DVD分量输入端子YCbCr
>1组XGA端子
>1组以太网接口，可直接上宽带网冲浪
>1组电话线接口，可实现拨号上网
>2组AV输入端子 1组AV输出端子 2组S端子
>1组RF射频接口 2组耳机插孔

★ 超级影音效果控制

强力速调电路，4HY／C梳状滤波器，动态降噪，多级清晰度控制，动态黑电平扩展，高低音调整，自动丽音和强制FM选择

★ 全面兼容全球所有制式高清电视信号，包括美国ATSC、欧洲DVB－T及中国的HDTV节目。

可支持行频： 28KHz－52KHz，场频：50Hz－120KHz内的所有高清电视显示格式。

兼容：480P／60Hz，576P／50Hz，576P／60Hz，1080i／50Hz，1080i／60Hz，720P／60Hz显示格式

接收数字信号时须接驳YPbPr和RGB输出端子的HDTV机顶盒和DVB－C SDTV机顶盒。

连接普通DVD视盘播放机，可以自动变换为PDVD（逐行扫描DVD）显示格式。

### 2、29或34寸厦华

厦华数字高清晰度电视使用特别订制的高清专用超级晶丽纯平显像管（天语：东芝？），配合厦华专业设计的尖端数字图像处理电路，图像的清晰细腻稳定程度超乎想象。

超级晶丽显像管所采用的高透射率高清晰玻璃屏面和先进的微晶滤片等技术，使得显示图像透亮感极强、色彩鲜艳纯正；显像管表面覆有防眩光、防静电、防辐射的“三防”高技术荧屏涂层,画面清晰怡人。

★ 多组各类信号输入／输出端子，超强兼容各种数字、模拟信号源

> 1组SVGA／VGA电脑接口，显示格式为800×600×60P／ 640×480×60P／ 640×480×72P
> 1组数字高清晰度电视专业输入端子YPrPb
> 1组DVD分量输人端子YCrCb
> 3组AV输入端子（1组侧置）
> 3组S端子（1组侧置）
> 2组AV输出端子

★ 逐行扫描高帧频显像

使用了与计算机显示器一样的逐行扫描方式，同进采用变频处理的高帧频显像技术提高场扫描频率并使之达到最佳状态，有效解决了普通电视图像大面积闪烁的问题，而且避免了普通倍频彩电场频的浪费。将宝贵的频率资源用在了消除行间抖动，改善行结构上，使行频提升为38KHz(天语注：通常逐行为31K)，彻底解决了普通模拟电视存在图像大面积闪烁、行间抖动、行结构粗糙等三大缺陷，从根本上改变了传统电视的扫描模式，实现了与计算机显示器一样无闪烁的细腻、稳定而舒适的画面，提前进入高清晰健康时代。(再注：有关厦华彩电“不闪”一点，毋庸置疑。用厦华中档变频电视或更高档的HDTV彩电接收普通的模拟有线电视信号时,其画面的效果完全等同于85Hz刷新率彩显。静若照片……)

★ 一键上网

内置嵌入式浏览器，突破电脑上网的复杂步骤,上网浏览信息，只需轻轻一按。

★ 采用数字化专用显示处理芯片DPTV

此芯片融合了美国硅谷先进的IC技术、计算机图形设计及多媒体领域的成功技术，是目前为止世界上先进的全功能单芯片数字电视视频芯片。

它将各种节目源信号打散重组，生成统一的800×600×60Hz逐行扫描的电脑显示格式，其无闪烁精密显像技术，不仅解决了图像大面积闪烁和行间抖动，并进一步消除了100Hz彩电也无法克服的行间闪烁和爬行等视觉缺陷，使画面细腻、稳定不闪烁，宛若照片般清晰，达到了完美的重现效果。(天语：厦华中档变频电视亦能实现)

★ 3：2电影效果增强电路

电影画面是帧幅播放，经电视播放后会减少画面的帧数，减弱收视效果。

厦华数字高清晰度电视V2939、V3426采用3：2电影效果增强电路，还原真实，使画面更细腻流畅，收看效果如在电影院一般。

★ 最爱频道键——电视频道越来越多，但经常看的却只有几个频道。设计者在遥控器上专门设有一个最爱频道键，让您自由自在地流连在最常观看的频道

★ 数码静像——发现任何精彩影像，随时用遥控器将其静止下来，仔细欣赏。

★ BAL影像平衡技术

有效校正地球磁场引起的画面倾斜，还原亮丽、纯平的精彩画面。

★ BBE原音处理

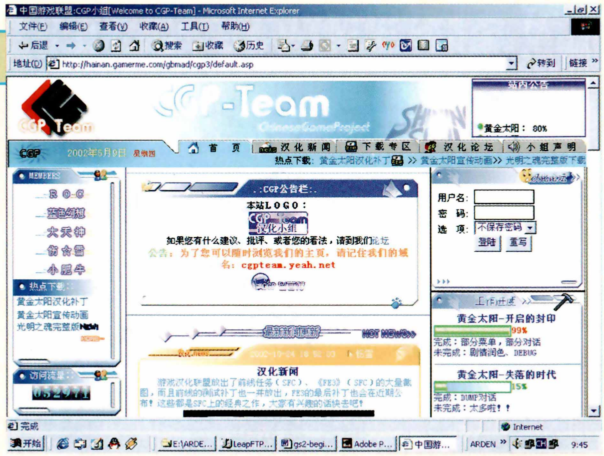
★ 绿色电源——待机电源功耗小于1W。

★ PDVD功能

# GBA CGP汉化小组访谈录

## 向国内汉化GBA游戏的小组致敬！

**下期电软“逆转裁判2”攻略由CGP小组～小胖～友情提供**




进入正题之前先说几句“闲话”：4期的汉化作者施珂昱访谈刊登以后受到了读者朋友们的欢迎与好评，但非常遗憾的是也发生了一些令人很气愤的事情。很多朋友试图联系施珂昱帮忙汉化自己喜欢的游戏，这本无可厚非，可有的人却偏偏以“黑”掉作者的主页相威胁逼迫作者汉化某PS游戏，这就有些过分了！更有甚者某论坛竟然有人说施君是想“出名”，是为了“推销他的共享软件”，这真是欲加之罪何患无词！

至于说施珂昱想出名更是无稽之谈，试想当初他汉化《寄生前夜》，《天诛》等PS游戏时如果图名的话只要稍微宣传一下恐怕也早成名了，但事实是他并没有这么做，这足以令此种谣言不攻自破！

许多朋友非常关心施大哥最近在忙什么？这里顺便也透露一下：在完成了GBA上《恶魔城－白夜》的汉化工作后，施珂昱目前正在汉化GBA的《Z.O.E.2173 遗嘱》（KONAMI公司2001年9月27日出品，SLG类。），但因为翻译人员奇缺估计大家想玩到汉化版的游戏还得等些日子。施珂昱表示因为此游戏的日文和英文版都已经发售，所以如果实在找不到翻译的话就只能采取他以前翻译英文版再对照日文版的“曲线”方法自己独立来完成汉化了（苦笑……）。另外还有一个PS游戏大作的汉化工作也在筹备之中（因为一些暂时还无法确定的技术问题，遵重施珂昱的意愿故隐其名，给大家一个提示：这个游戏是由SQUARE公司出品的双CD RPG大作！），目前翻译团队也已经到位开始工作了（由知名的撰稿人小孔MM牵头！），另外天师同志对这个PS游戏的汉化也做出了重大贡献（帮忙找到了水平很高的翻译！），大家不要忘了他们哦～～嘻嘻～




“闲话”说完，这次“浮出水面”的是汉化过GBA《光明之魂》，《黄金太阳》等游戏的CGP汉化小组，如果大家对他们感兴趣那就跟着我们的记者一起访问他们一下吧（注：这次接受采访的代表是CGP汉化小组的“蓝色幻想”，以下记者简称“记”，蓝色幻想简称“蓝”）。

**■ 记：幻想你在吗？**

蓝：我在！

**■ 记：好！采访开始！首先大家都来个自我介绍，认识一下吧！**

蓝：CGP小组目前共有五名成员，他们是：

● ROC——因为喜欢游戏所以很早就立志进入游戏软件开发这一行，可是因为种种原因，至今没有如愿。于是凭着热情自己在作一些力所能及的事情：游戏的破解，汉化等工作，满足一下自己。

● 大天神——模拟器爱好者，跟roc一样梦想开发自己的游戏软件，可惜造化弄人，无法从事这方面的工作，后来发现汉化游戏也是很了不起的事情。蓝色幻想——也算是个模拟器爱好者，同样因为对游戏汉化的热情而和ROC、大天神走到一起，目前是一个在学的大学生。

● 小胖——我啊，就是从小喜欢玩日文游戏，可是都看不懂，于是高考填志愿时都填了跟日语有关的专业（是不是夸张了点？），现在自己总算能看懂一点，希望更多的人能领略到日文游戏的魅力，所以加入了CGP。

● 伤雪——就读于华北电力大学，自称为中国骨灰级玩家，同样的，很早就有自己开发游戏的念头，对平面设计也很有兴趣，所以就自愿加入了CGP，做些游戏封面和网页。很佩服小胖的工作态度，于是自己也不敢放慢，对CGP的网页很细心！以自己是CGP的成员而骄傲！




**■ 记：CGP的名字挺怪的，有什么含义呢？**

蓝：Chinese Game Projects（中文游戏计划）！题目很大呀，不过我们正朝着汉化各机种游戏的目标努力。

**■ 记：你们是什么时候开始搞汉化的？又是怎么“勾结”到一起的呢？呵呵，以前就认识吗？**




蓝：大概是去年冬天的样子吧（具体记不清了）？从相识到相知最后走到一起都是通过网络实现的。虽然我们都没见过对方，但是通过网络的合作跟大家坐在一起工作一样方便、快捷，感谢internet的发展，也感谢EZ论坛给我们提供了方便。呵呵！

**■ 记：你们是怎么分工的？又是如何运作来保证效率的？**

蓝：因为人少，基本上一人负责一个汉化环节。这样一来，分工比较明确——

ROC：游戏破解、程序编制；蓝色幻想：文字替换、测试、DEBUG；大天神：文字替换、测试；小胖：主力日语翻译；伤雪：宣传网站制作、游戏封面制作。

汉化流程一般来说是这样的：首先确定要做哪一个游戏，方法嘛不外乎是个人喜好或者网友投票产生；确定后，由ROC主持破解工作，包括程序破解、字模替换、文本DUMP和替换程序制作；接下来的事情分为三件，一个是小胖的翻译工作（这个部分到现在为止一直是阻碍我们小组汉化进度的瓶颈，因为小胖的翻译水平虽然很高，但是毕竟只有他一个人，无法同时做两个游戏的翻译，也就严重影响了翻译进度。因此我希望更多的学习日语、喜爱游戏的朋友加入我们，一起做出更多更好的汉化游戏。），第二个就是蓝色幻想和大天神同步进行的文字替换和DEBUG，第三个是伤雪在网站上对汉化的游戏进行公布，然后就是一系列的宣传和进度介绍、测试版发布；再往后就应该是完整的游戏汉化补丁发布了。

**■ 记：汉化的技术是怎样掌握的呢？自学？**

蓝：汉化技术应该和hack，crack技术差不多。因此国外把游戏本地化的工作也叫做：ROM Hacker。所以通过hack,crack技术的学习，对学会汉化很有好处。我就是从PC crack起家，对跟踪调试有些经验，才进入汉化这一行的。当然汉化游戏还需要对游戏对应的CPU有很清楚的了解才行，这些资料从网上都能找到。

**■ 记：为什么要选择汉化GBA的游戏呢？**

蓝：GBA应该算比较新的机种，在GBA平台上游戏出新速度相当的快，很多的知名厂商都在GBA上制作了不少大作。而且相对来说GBA的普及速度也很快，所以我们选择了GBA。

**■ 记：汉化这些GBA的“文字”大作一定很困难吧？最大的困难在哪方面？**

蓝：是的，比如我们现在开始汉化的《黄金太阳2失落的时代》的破解难度就很大，它的文本是用一种非标准的压缩算法进行压缩的，如果单凭肉眼去观察ROM的二进制信息，完全不可能找到线索，只有利用Debug技术，对程序进行算法分析，写出了一个文本脱壳程序，把新字库和脱壳的文本加到ROM的后面，并且通过修改程序



把显示系统改得面目全非，使得新程序能调用ROM尾部的新文本和字库数据才行。SORRY，太专业了是吧？呵呵！至于目前最大的困难我想还是翻译方面，高水平的日文翻译太难找了……

**■ 记：如果我没记错的话GBA的《机器人大战A》也曾是你们的汉化目标之一，但为什么又放弃了呢？谈谈“机战A”的汉化情况吧！**

蓝：“机战A”应该算是我们小组的第一个目标吧！当时，这个游戏应该是汉化界前辈（我就喜欢这么叫他！嘻嘻！）SHIKEYU（记者注：施珂昱的网名！）来做的，可是他由于工作时间上的关系，一直没有开始，我们就打上这个游戏的主意了，因为这个游戏的汉化较其它游戏要容易一些，对小组的人员磨合也有帮助。经过与SHIKEYU的交涉，他同意我们接手“机战A”的汉化，并且将他研究出的码表等工具提供给我们进行工作，到这里为止“机战A”的汉化几乎是一帆风顺，没想到后面立即来了一记“当头棒”，就是翻译问题。当时小胖还没有加入小组（还没认识呢。），我们打算模仿狼组的形式找专门机战爱好者进行翻译，当时的应征者确实不少，可是后来出现问题了：各种各样的人名、机体的译法在翻译们之间争论不休，真是“公说公有理，婆说婆有理”，最后决定把各种翻译搬到网上，让网友们进行投票选择，但参与的竟然才几个人……最后，我们心灰意冷，决定对“机战A”的汉化工作无限制搁置……

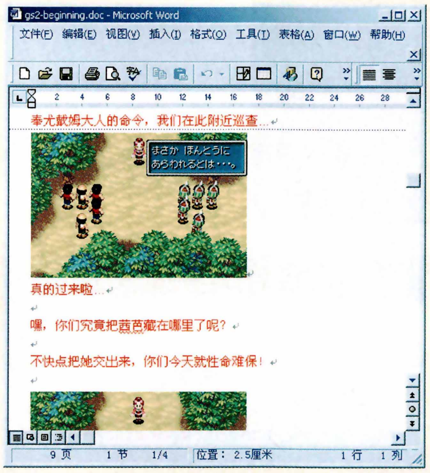
**■ 记：问个敏感一些的问题：前一阵子很多提供GBA游戏下载的网站都收到了厂商的警告信，你们有没有惹上类似的麻烦？你们是怎么看待这种版权问题的？**

蓝：这个目前还没有！不过由于模拟器的存在，网上rom存在不会是暂时的现象，当然我们一直以来都是很尊重厂商的版权的，我们汉化的游戏只是对游戏的内容进行翻译，涉及版权声明以及厂商标志之类的地方都没有改动过。我们的目的只是让国人能够更加了解游戏的内涵，更深入体会游戏制作者的思想。

**■ 记：未来有没有想过把汉化搞成商业化的呢？**

蓝：当然很期望能进行商业化，这样一来才能持久搞下去。我想要实现商业化，需要有游戏厂家的支持才能做到，毕竟目前我们所做的应该不是很合法的事情。所以我们很希望日本的游戏厂家能发现我们，能通过厂家的大力支持，奉献给国内玩家更好更专业的作品，同时对日本厂商打开在中国的正版市场也大有好处。在这方面电脑游戏的厂商要做的好的多，国内的很多公司都是先取得游戏的代理权，然后自己组织人员进行汉化的，我们也很期待日本的电子游戏能够早日正式进入国内市场。




↑游戏就是这么一点一点汉化出来的。虽然天语的计算机水平较低，但看样子这好像是在MS的WORD中？……再次脱帽！!!

**■ 记：你们基本都是业余时间做汉化吧？搞汉化有没有影响你们正常的工作和生活？**

蓝：确实，roc跟大天神都有各自的工作，我跟小胖、伤雪则是学生，大家的工作和学业都很忙的，不过因为大家对汉化充满了兴趣与激情，所以尽量利用业余时间进行汉化工作。当然有时候也是会觉得很辛苦的，特别是roc的工作需要经常出差，在火车上还要拿出gba进行游戏的调试．但是我们看到自己的作品受到大家的喜爱，并且得到很多人的鼓励与认同，那时候我们就觉得一切辛苦都是值得的。

**■ 记：目前除了最新的《逆转裁判》你们还有其他的项目吗？未来还有什么汉化计划？**

蓝：只要时间允许，我们想汉化各种大作，GBA已经发售的几部大作都在我们的视线内，我们想通过在主页上的投票系统，有效的对玩家喜爱的游戏进行汉化（记者注：CGP小组的主页：htpp://cgpteam.yeah.net，大家快去投票啊……）。其实《逆转裁判》就是经过票选出来的作品 。

**■ 记：好！时间不早了，最后非常感谢你能在百忙之中接受“电软”的采访。**

蓝：不客气！刚刚开学俺的事情也很多呢，先下了，88……

**■ 记：再见！**

最后还想说句“闲话”：就在完成这篇采访的当天下午，记者看到自家附近街上的游戏专卖店里GBA的《恶魔城－白夜》和《光明之魂》中文版D版卡带到货了……　我们的汉化作者们用自己的知识和努力使别人得到了更多的好处，他们对别人，对世界上所发生的一切都不会抱怨，当你去问他们问题的时候，他们是无私的，就想把自己知道的全部告诉你，解决你的问题．帮助你。从他们身上，我学到了一种人生态度。但是，我们的汉化作者们真的只能得到D版这样的回报吗？！难道他们真的摆脱不了这种“宿命”吗？！我真的很想知道……

## 附录：
## CGP小组汉化的游戏一览

以下均为GBA游戏：

- 机器人大战A：CGP小组汉化的第一个游戏，因为翻译的问题未完成，无限延期……
- 光明之魂：完全汉化版已完成并放出。
- 黄金太阳－开启的封印：即将完成，目前有测试版放出，完全正式版预定圣诞节当天放出！
- 黄金太阳2－失落的时代：汉化版完成度10%。
- 已完成了第一个案件的汉化，有测试版放出供测试汉化效果。
- 火焰之纹章－封印之剑：准备中……




**“电软”特约记者“游人”独家采访报道(游人特别感谢“GB MAD”电子杂志和“汉化情报站”电子杂志全体成员的大力支持与协助！谢谢！)**



龙哥，您好！

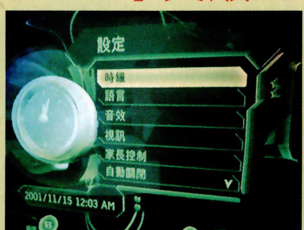
我的PS2是接显示器玩的，用的是WINFAST TV2000XP内置电视卡，玩的时候总觉得明亮度和鲜艳度都不够，怎么调都没用，我去了好多论坛看，都众说纷纭，有不少人说用WINFAST TV PRO（外置）就完全没这个问题，跟电视上一样，这是真的吗？如果真的我就拿去换了，麻烦你帮帮我！——小弟还想问一下，为什么PS2的显存只有4MB这么少？是不是设计上的失误？

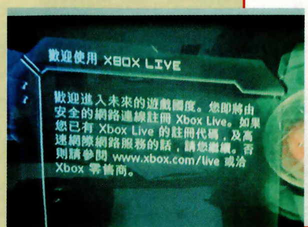
**（哈市　光之猪）**

天语：你好。调也没用。依我说接电视卡还不如直接弄个PS2的VGA－BOX。PS2显存小、难发挥，的确是设计上的失误，马马虎虎吧。WINFAST好像是个显卡商，产品挺好。换了也一样。

## 热烈祝贺微软XBOX中文版主机火爆上市



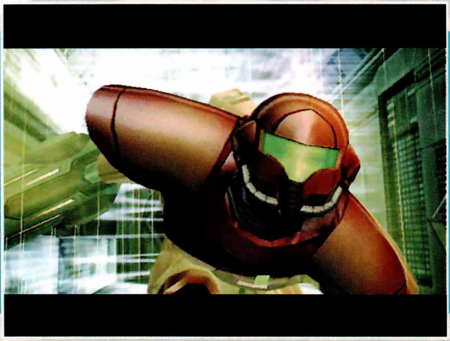



# 银河战士 ～融合～

在开始游戏之前，建议各位先在标题画面处等一等，看一些操作演示，这对以后的攻关和收集物品是很有帮助的。本文未必给出最快的通关路线，但是会写出所有物品的取得方法。

| GBA | | |
|---|---|---|
| 厂商：NINTENDO | 发售日：2002年10月 | |
| 类型：ACT | 价格：不明 | 其他：—— |

塞缪丝（Samus）又被派往SR388星球，监管生物研究。在那里她遭遇了一种新生命形态——寄生有机生命体X，几乎让她船毁人亡。获救后的塞缪丝被送到银河联盟总部。但是危险并没有过去，X在她体内增殖，大面积侵蚀强化服，同时使强化服与她的身体融合在一起，医生不得不象做手术一样小心的剥离它。而后，医生们从METROID的细胞里提取成分，制作了抗X疫苗，注射到塞缪丝的体内，才令她转危为安。

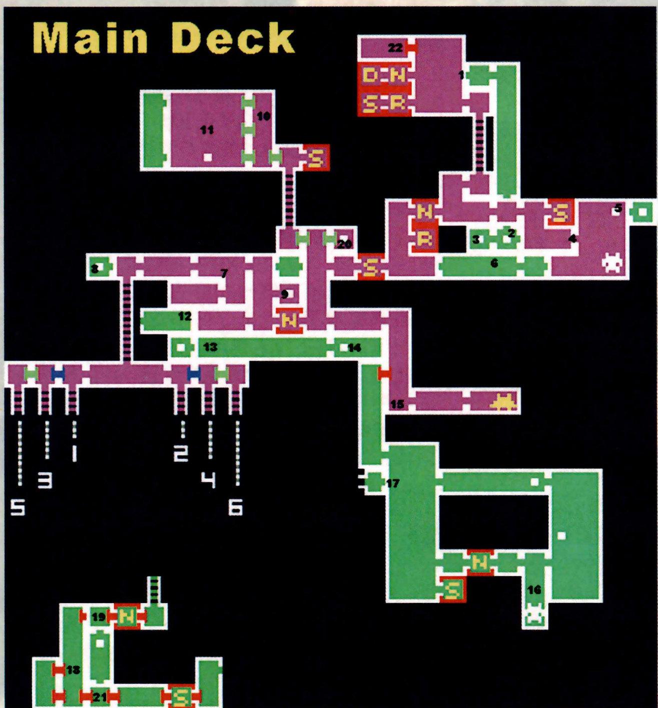


现在，塞缪丝正在去往B.S.L（Biologic Space Lab太空生物实验室）的轨道上。那里发生了奇怪的爆炸，此行正是要去调查。计算机将引导她完成这次任务，它不仅能与总部联络，还可以连接空间站的信息系统，为塞缪丝提供更多情报。

## 任务1

主甲板（Main Deck）

计算机建议塞缪丝去检查不久之前送到的货物，它们在检疫舱。由于地图上已经标明了位置，所以很容易找到那里。还可以利用这段时间熟悉一下操作，比如跳跃和抓住平台边沿等。检疫舱发现了被X感染的怪物。

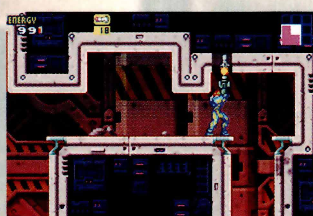



返回导航室，得知那些先期送来的生物标本已经被X感染，而且X可以伪装成被他们寄生过的生物的样子。所以即使杀死宿主，X也可以利用宿主的DNA再仿制一个新的。只有Metroid象是X的天敌，塞缪丝使用过疫苗后，身体细胞结构也发生了改变，不仅不会被X感染，而且可以吸收游离状态的X，用以补充能量和武器。紧接着，计算机探测到在右边区域有大型生命体迹象，X也在向那里聚集，这是一个危险的机会。

## 任务2

主甲板（Main Deck）

LV0舱门的锁已经打开，对那些闪着光的舱门射击即可。按照地图的指示往右侧区域走，经过导航室时，计算机通知塞缪丝总部为她提供了飞弹作为武器，不过要先到数据室下载。经右上方的电梯来到上层，下载完武器，却发现电力系统出故障了，电梯不能使用。这时要利用导航室外的空中平台向右跳，对（1）处墙壁上的小门发射飞弹即可打开通路。对里面挡路的变异生命也要用飞弹清除，然后走过去会自动掉落。射击左边墙角打通道路，不断寻找可以陷落的地板向下方行进，掉到（2）处时向右可以获得飞弹，增加飞弹携带量。然后进入左边的房间，打碎（3）处台阶上的砖块又得到一个飞弹。（4）处舱门上的怪物要在它睁开眼睛的时候用飞弹射击，同时注意它的“霸王翔吼拳”。走进去，抓着墙上的凹穴向右上走，路上得到能源。走到(5)处打开密道，里面找到能源，现在可以去见BOSS了。



这个BOSS只有用飞弹攻击它的正面才有效，而躲避它的进攻要抓住左右两边墙壁上的凹穴，等它滚过来的时候跳向另一方。实体击破以后会变成一个球，也要用飞弹攻击，如果没有弹药了，可以用枪射击，然后吸收游离出来的X。消灭并吸收它可以获得变球的能力（按两次↓），从左下方的细缝里离开，在（6）处要爬到梯子顶端向左射击打通道路。

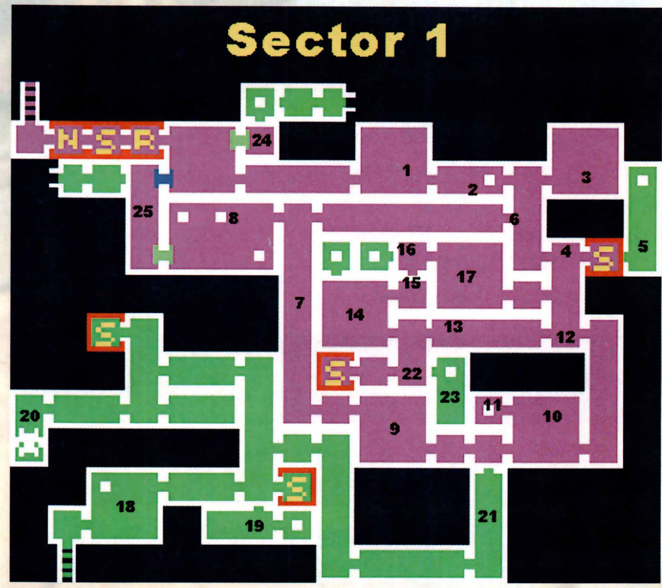
回到地图中央的导航室，计算机告诉塞缪丝，在空间站的一区（Sector1）发现变异生命反应，那里有人工模拟的SR388生态环境，也

许可以找到与爆炸有关的线索。

按照第一个任务里的路线走到（7）处，一直向左，再乘电梯到下层。这时一个酷似塞缪丝的战士破墙而出，她的武器似乎可以破坏一切……

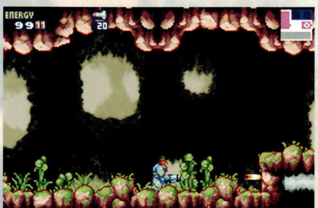
## ■任务3

一区（Sector1）




来到一区的导航室，从计算机那里获得地图。但同时被告知通向上层主甲板的电梯遭破坏，而这里的X生物已经侵入了大气平衡系统，以制造对它们更有利的环境。这次的任务就是清除5个被侵入的平衡器。

首先来到（1）的位置，用飞弹射击风扇里面的变异生物（注意要从风扇右边的缺口打进去），完成后空气会变清洁。在（2）处蹲下射击右边的台阶，变成球进去取得能



源。（3）处的房间里有第2个风扇，要注意可以打碎或自动陷落的砖块。

经过竖井（4），进入右边的存储室，射击右墙上的裂缝出现缺口，然后贴着墙壁跳起，空中变球再按住右滚进去，来到（5）处的竖井。这里用撞墙跳跃法可以一直爬到顶，获得飞弹。如果觉得难度大可以等以后得到空中跳跃能力再来取。

往回走进（6）处的门，一直来到竖井（7）。进左边顶部的门，利用天花板上的把手向左前进可以获得（8）处的飞弹。然后回到(7)处一直掉到底部,进右门到房间(9)。爬到右边的梯子上向左发射飞弹可以清理这个风扇。继续向右进入(10)处的房间有第4个风扇等着塞缪丝去清理，临走前记得去（11）那里拿飞弹。

走出右下角的舱门，竖井里的怪物要用飞弹解决，到顶进左门，在（12）的位置射击红灯可以打开障碍，而到了（13）处要用枪打碎左壁的砖块才能变成球通过。进入(14)处的房间，打碎左下角怪物手上的球BOSS就会出现。它的弱点是攻击前睁开的眼睛，用飞弹击破后获得光线枪蓄力的能力。

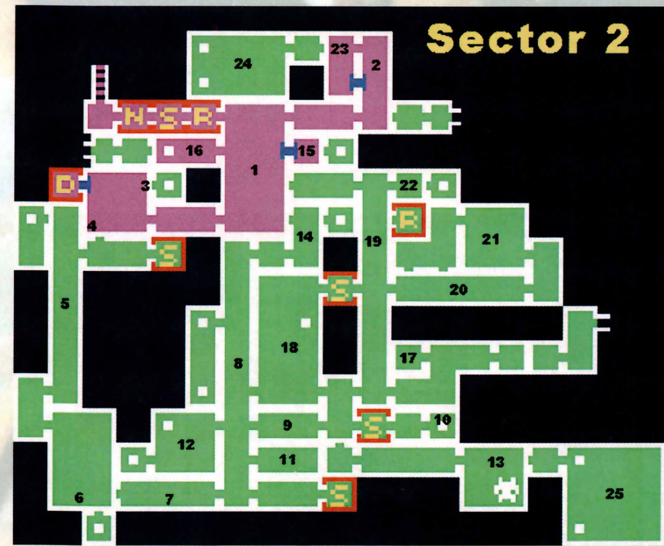
射击（15）处的天花板，跳到上



层，在（16）的位置用飞弹射击左壁，在里面得到飞弹。在（17）处只要打碎砖块就能把飞弹射入风扇里。5个风扇都清理过之后，塞缪丝回到导航室与计算机取得联络，发现其他分区也有X在活动，下面将要到二区去调查。

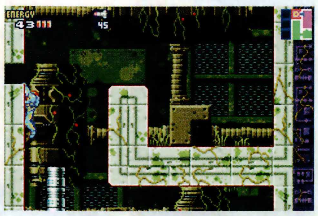
## ■任务4

二区（Sector2）




在二区的导航室，塞缪丝得到一个惊人的消息：那个酷似她的家伙是X仿制的塞缪丝（计算机称之为SA-X）！在她接受治疗的时候，剥离的强化服碎片被送到这里来研究，但是那上面残留的X用已获得的DNA复制出一个“塞缪丝”，同时也获得了她以往的强大力量。它借助强力炸弹逃出检疫舱，随后就大肆破坏，把所有X生物都放了出来。最要命的是，现在塞缪丝的能力是无法与SA-X相抗衡的。不过总部还是送来了新武器——炸弹。

进入大厅（1），在左下方打碎砖块，从下面绕上来进入右边顶部的门。走到（2）处的竖井，进左边顶部的门，站到圆盘上，即可打开LV1舱门的锁。现在可以回到大厅(1)，进左下角的门，一直来到左边



的数据室得到安放炸弹的能力（变成球之后按B，可以连续安放4个，变成球的状态能被炸的跳起来）。

离开数据室，先在（3）的位置用炸弹把右边的墙炸出一条细缝，在里面获得飞弹。然后到（4）处用炸弹制造通向下方的出口，辗转进入竖井（5）。先在左上方一块砖上使用炸弹，借助升起的铁柱打碎左墙上的入口，到里面的房间后，用炸弹在中间偏左的地面上炸出铁柱，取得高处的飞弹。回到竖井（5），利用炸弹跳跃滚过细缝，再一直向下，不断炸开挡路的砖块。在（6）的位置



炸开隐藏通道，取得飞弹，向上射击即可离开。经过通道（7）的时候还是要炸出铁柱来垫脚。

经过竖井(8)和走廊(9),来到存储室后面的房间(10)取得能源。炸开这里的地面即可进入右边的BOSS的房间（13）。这里需要在它跳起来张开嘴的时候，从下面把飞弹射入，击中它的眼睛。之后获得高跳能力，而且球的状态也可以跳了。

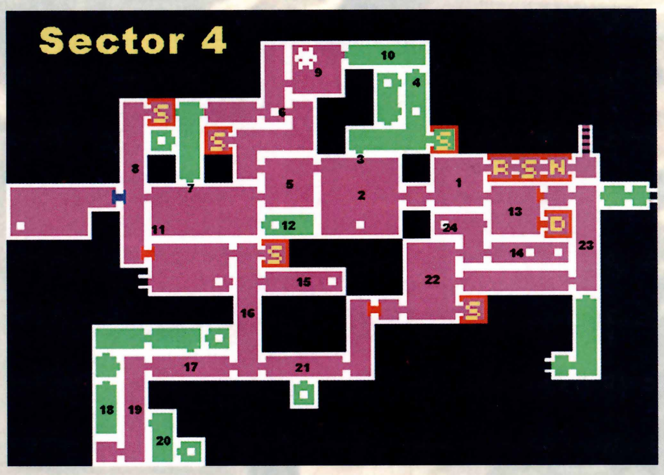
回到走廊（9），在被破坏的门前用炸弹打开向下的通道。SA-X正好在（11）处的房间里，不要惊动她,等她走了再打碎右边的隔板，回到竖井(8)。那些像蝌蚪一样的东西暂时是无害的，还可以当作跳板。先到房间（12）取得左边的飞弹，然后沿竖井（8）一直向上，进入顶部右边的门。（14）房间右边墙上有道凹槽，钻到头炸开通道，又取得一个飞弹，然后从左上方的细缝返回（14），进入大厅（1）。现在可以去（14）

处了，炸开右边墙上中间的通道，里面有飞弹。接下一个任务前，还可以在房间（16）里拿一个飞弹，不过要注意跳过那两个变异植物。

情况总是越变越糟糕，这次计算机带来了四区被SA-X侵入的消息，塞缪丝解除舱门锁的同时，也等于为SA-X放行了。

## ■任务5

四区（Sector4）




这次的任务是去消灭serris——一个很危险的生物样本，现在很可能已经被X感染。而这个分区的大部分都被水淹没，且通有致命电流。

走大厅（1）左下角的门，在大厅（2）里先到右上角，炸开左边的墙，从（3）处的缺口向上跳，使用撞墙跳来到（4）处，炸通左边的细缝，尽头处的墙角藏有一个飞弹。上方的墙壁用飞弹打通，走进去向下再向右走到头，打碎右壁顶部的砖拿到另一个飞弹。回到大厅（2），进左上角的门，在房间（5）里也走左上角的门，一直到（6）处获得一个能源。回到（5），改走左下角的门。一进去就向上射击打碎方砖，然后跳上去炸开一层天花板，从(7)处的缺口向上，左壁梯子顶部有暗道可以进入，里面是飞弹。往回走来到竖井（8），打碎头顶的方砖，一直向上，无路可走的时候就用炸弹和枪破坏附近的砖。顶部右边的存储室右壁有裂缝能滚进去，来到先前标出的目的地。然而水槽里的serris已经成为一堆骨架……

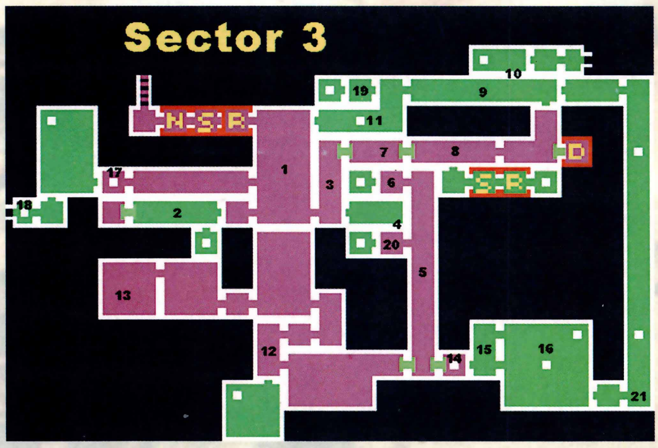
继续向右，进入（9）处的BOSS房间。这个仿制的serris移动速度很快，弱点只有头部，建议蹲在中间的平台上给光线枪蓄力，当它头部接近的时候发射。注意它被击中之后身体发光时是无敌的，尽量不要被它撞到水里去。干掉后得到冲刺能力。新能力马上就要使用，在(10)处的房间里，在隔板下从左端跑到右端，进入冲刺状态打通地板上的砖块，回到大厅（2）。

再次经过（5）来到竖井（8），进左边的门，一直向前跑进入冲刺状态，撞穿墙壁后停下，使用控制台把水位降低。控制台下面就有一个飞弹等着塞缪丝去拿，然后打穿刚才架在水面上的地板返回。从(11)处向右一直跑，用冲刺状态破坏墙壁，得到（12）处的飞弹。一直向前跑撞开方砖,就回到了大厅(2)。接受新任务前，先从房间（13）左下角向左走，到（14）处取得一个飞弹。

## ■任务6

三区（Sector3）

总部发来了武器升级程序，计算机指示塞缪丝来这里的数据室下载，




不过同样要先到安全控制室去解开LV2舱门的锁。

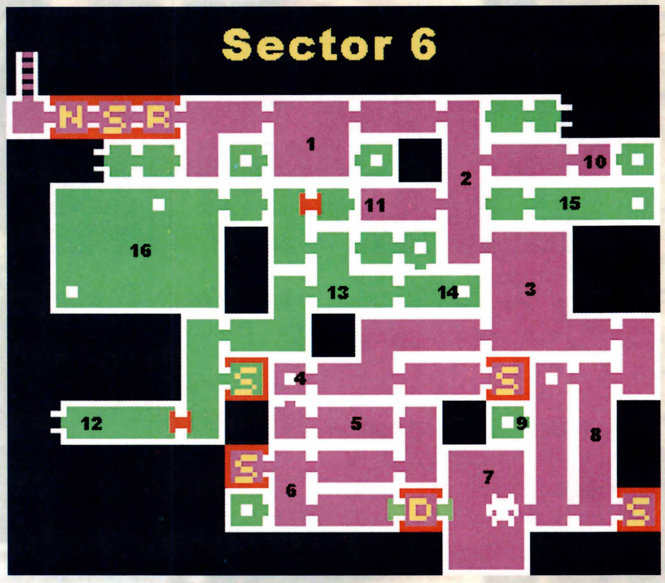
首先用光线枪扫平大厅（1）底部的障碍，然后从右下角向左跑，跑动中开枪打开左下角的舱门，撞开里面的墙壁来到走廊（2）。再从右边开始向左跑，进入冲刺状态后立即起跳，撞开左上角的砖，炸开通道，来到安控室。

随着LV2舱门的开启，这里也出现了X。在竖井（3）里，消灭最下面的长颈怪物向右走，会掉到隔离障碍后面，接着从左边舱门开始向右跑，破坏（4）处的地面，来到竖井（5）。在房间（6）的左壁上有两个地方可以炸开，进高处的那个，得到飞弹之后炸开头顶的砖，向右上前进，通过炸开的缺口来到走廊（7），一直向右就到了数据室。

回到走廊（8），发现地面破了个洞，跳下去一直向右可以得到飞弹。回到数据室外，受到一架机械螃蟹的攻击（类似FF8），它的弱点在躯干，可以抓在天花板上用飞弹向下攻击，可惜他最后会逃跑。利用它逃跑时打通的道路向上，来到走廊（9），用枪打碎（10）处的天花板，从（9）的左端开始跑，大约到（10）处进入冲刺，这时立即按↓，然后先按方向再按A从（10）处的缺口跳到上层，面朝左，先按方向再按A，空中开枪或者按↑终止翻滚，落地前先按A并立即按←，成功的话可以撞开左边的墙，得到飞弹（如果没有方向配合，会作出垂直冲刺，而这些空中冲刺的操作一定要掌握好）。在（11）的位置隐藏着一个能源，然后从左上方的细缝回到大厅（1）。

## ■任务7

六区（Sector6）




由于以前使用过的数据室已经被毁，塞缪丝只好来这里下载，不过这里有部分来自五区的X，它们因为寒冷而改变了性质，吸收它们会对塞缪丝造成伤害。

大厅（1）左右下角都有密道可以炸开（要跳起放炸弹），左边可得到飞弹；右边的密室里可以炸开三条密道，进入最高处的才能得到能源。经过（2）来到（3）处，进左下角的门，并一直向左跑，撞开墙壁。房间(4)里有个能源，在它后面就有可以炸开的地板通向下层。在走廊（5）里，先顶到右边放炸弹，然后躲到下面细缝的左边，SA-X会为塞缪丝开路。到了（6）那里要小心方砖里的变异X，在左下角可以炸

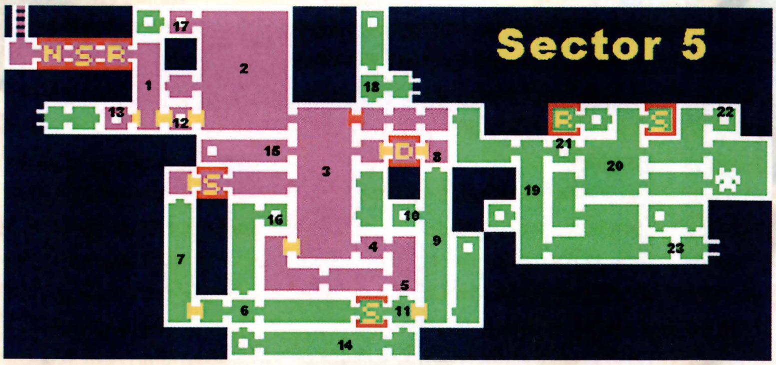
开通道，取得左边屋子里藏在左上角的飞弹。

来到数据室，却发现X已经把这里破坏了。追着他来到大厅（7），用蓄力光线枪不断攻击它，最后获得抵御超高温和低温的能力。

向右来到竖井（8），进左上角的门，跳过去取得飞弹，并在向下掉落的时候按住左，从缺口处进入房间（9），射击天花板的正中得到飞弹。在回去的路上先到房间（10），炸开右下角的通道可以取得飞弹。

## 任务8

五区（Sector5）




这回总部送来的是冰冻飞弹，塞缪丝来到五区进行下载。

爬到房间（1）左墙梯子的顶部，向右发射飞弹即可打开通道。进大厅（2）右下角的门，用冲刺破坏大厅（3）中间偏右的地面（掉下去之后射击右边的墙，跳到顶上打开左边的通道，这是返回时用的），再炸开底部中央的砖和（4）处的墙。（5）那里的地面可以打穿，从下层一直向左，经过房间（6）来到安控室，解除LV3舱门的锁。

竖井（7）左边的墙壁上藏有梯子，需要炸开才能爬到上层，经过存储室回到大厅（3）。现在可以进入数据室了，得到冰冻飞弹之后向右走，打开（8）处的地板，掉入竖井（9），抓着右壁上的梯子，用飞弹把空中的怪物冻住，踩在上面跳到左上方的平台。在房间（10）的左下角的墙壁里隐藏着一个能源。走到（11）的位置，用飞弹冻住长起来的植物就能跳回到上层。房间(12)的右上角藏着一个飞弹，要跳起来安放炸弹才能发现。

回到导航室，得知在三区的锅炉冷却系统出现未知故障，不断升高的温度可能触发自动毁灭系统而令整个空间站爆炸！时间只有6分钟了，塞缪丝必须立即赶到三区的控制室去解决危机。

## 任务9

三区（Sector3）

进入竖井（5）左下角的舱门，在（12）处冻住怪物当作跳板，一直来到位于（13）处的控制室。干掉伪装成工作人员的X后，成功的开启了冷却系统，还得到大范围光线枪。

房间（14）藏着一个飞弹，需要炸开中央方砖的顶部。然后炸开右下角的墙壁，在（15）处用飞弹冻住着火的怪物，踩着它跳到高处，走右上角的门。（16）是个有熔岩池的大房间，反复利用飞弹冻住怪物作为落脚处，取得右上方的能源和中间的飞弹。

在走廊（2）偏右的地方炸开地板，下面小屋子右上方的天花板上藏着一个飞弹，（17）处还能拿到一个。在这里炸开左壁，扫清前方地面上的障碍，然后从右边起跑，到左边使用垂直冲刺撞入上层（注意在下落时要按住→），用光线枪打碎几处墙壁，再用炸弹在右边炸出铁柱，最终拿到左上方的能源。

计算机在空间站的生活分区探测到生命反应，有可能是幸存的工作人员，需要塞缪丝去调查。

## 任务10

主甲板（Main Deck）

用冲刺撞开房间（8）里的墙壁取得飞弹，通过细缝进入房间（9）得到另一个。

来到竖井（10）的位置，进最高的门，向左走到头，然后打碎身后的地板到下一层，冲刺破坏最左边的地板，到下层拿到中间的飞弹，再跳进左壁上的密道，利用冻住怪兽的方法向上来到大厅（11）的左上角。操作机器打开舱门，几只可爱的动物跳了进来，原来是以前帮助过塞缪丝的Etecoon和Dachora，或许幸存者就只有它们了。

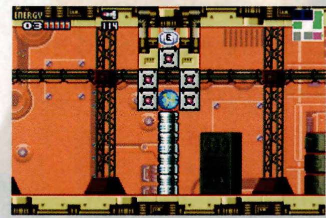
把这个消息告诉计算机之后，新武器“强力炸弹”也已经送到，要去五区下载。

## 任务11

五区（Sector5）

房间（13）里可以拿到飞弹。下载了强力炸弹之后，经过（8）、（9）来到（11）的位置，使用强力炸弹掉到下层。进入走廊（14）之后，SA-X尾随而至，要在左壁附近使用强力炸弹，抓紧时间通过高处的细缝，跑进左边的门就安全了，炸开墙壁还能得到一个炸弹，最后用强力炸弹打开天花板，回到（6）的位置。继续用强力炸弹破坏天花板，冻住怪物向上攀登，从（16）的位置再取得一个炸弹。

有了强力炸弹开路，塞缪丝可以进入（15）处的大房间了。这里最好再用一个强力炸弹看看砖块的分布（常用手法，以后不再赘述），然后用飞弹把怪物冻在合适的位置，以球的形态滚过去得到炸弹。



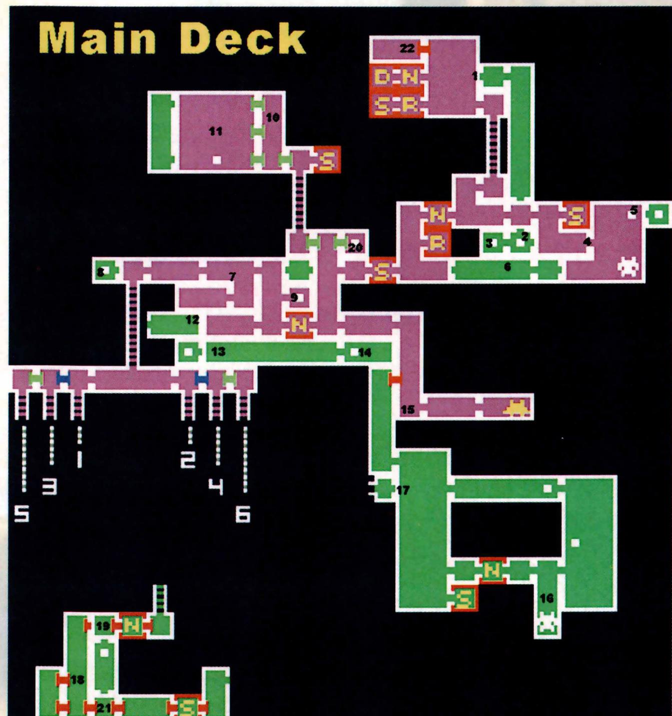

## 任务12

主甲板（Main Deck）

塞缪丝按照计算机的指示返回自己的飞船，不料电梯中途停止。炸开右边的细缝进入主甲板，在（12）的位置有暗道可以直接钻进去，掉落到走廊（13）里后，用强力炸弹打通向左的管道，到尽头再用强力炸弹即可得炸弹。转身向右走到头，在（14）的位置使用强力炸弹，打通道路的同时也得到一个飞弹。

在飞船上，计算机解释了电梯停止的原因：主反应堆停止工作，能源不足。需要塞缪丝去启动辅助能源系统，以便进一步修复主反应堆。

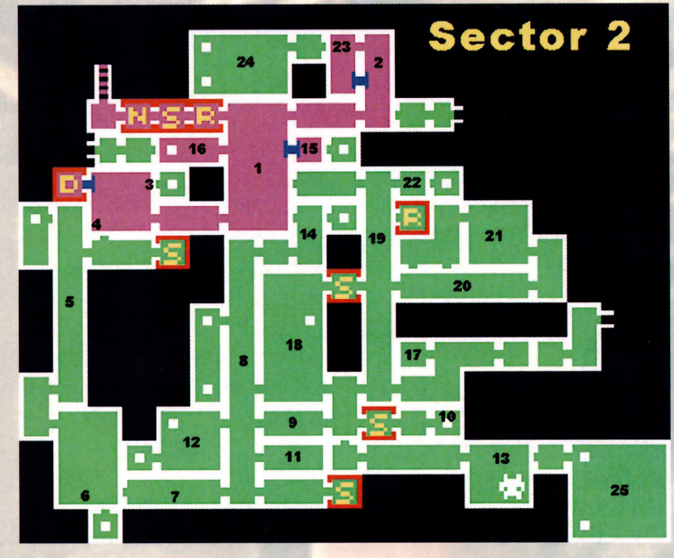
到（15）处使用强力炸弹，然后直奔（16）处的房间，沿途使用光线枪和炸弹不断打通道路，同时获得能源和飞弹各一个。到了房间(16)，新BOSS出现了，被它抓住是很危险的，所以在它俯冲下来的时候，最好变做球躲到角落里。等它停下来准备喷火的时候再用飞弹攻击嘴。第二形态其实只要站在偏右的地方向上不断发射飞弹就能解决。过后得到空中跳跃能



力,掌握好节奏可以无限高跳。利用这个能力钻进屋顶附近的通道，抵达目标地点，启动辅助能源。

但是目前只有存储室和充电室恢复功能，其他舱门还是不能打开，塞缪丝必须找到让反应堆停止工作的根本原因。注意到（17）的位置有个小缺口，先清除周围的植物，再用空中跳跃扒上去，居然能通到二区！

二区（Sector2）




刚到这里就和SA-X遭遇，只有向左逃跑，炸开挡路的墙，进入(17)处的房间，在SA-X赶来前藏到墙后面才骗过她。出门之后用飞弹和炸弹打穿地面，进入大厅（18），贴着左壁向上跳到顶，然后向右边开枪，打出缺口获得炸弹。

走右上角的门，竖井（19）里有个很隐蔽的充电室，不过要找到墙角处的暗道才能进去。走廊（20）一进门的地方就能打开天花板，来到（21）处与BOSS对决。不过这次还算简单，只要一直用飞弹攻击右边的主体就可以了，不但解决了影响反应堆的植物，还让光线枪具有了穿透敌人的能力。

又到收集物品时间。先到（8）处的竖井，进左边最高的门，用(图11）的方法取得高处的炸弹，掉下去之后使用炸弹还能得到一个。再到房间（22），右壁上有隐藏缺口，到里面使用强力炸弹会发现能源。

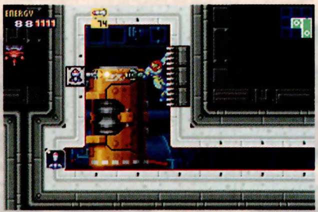
## ■任务13

五区（Sector5）

计算机探测到数据室有奇怪的爆炸发生，原来又是一个被X感染的研究样本，曾被命名为“噩梦”。塞缪丝必须尽快找到并摧毁它。

大厅（2）已经遭到破坏，沿着左边上到顶部，打开通向（17）的门，但不要进去。从最右边开始起跑，一进入冲刺状态立即按↓，然后用向左的水平冲刺进入（17）的房间，得到飞弹，紧接着冲破左壁，得到炸弹。来到数据室，果然顶棚开了个洞。上去后先向左，打碎天花板进入（18）处的房间，再炸开门口附近的砖爬到上层，用强力炸弹即可找到一个炸弹。在竖井(19)里打碎地面进入右下角的门，到达房间（20）的时候，注意找可以打碎的天花板，然后在房间（21）的左下角的墙体里找到炸弹。右上方存储室门外使用强力炸弹也会出现密道，靠近另一端的地方能向上跳到另一条细缝里，尽头的墙里还是炸弹。（22）处的房间里有个能源，但是要炸开高处的密道才能取得，而下面就是BOSS了。

开始的时候，“噩梦”的弱点是它肚子下的圆桶，而且很快会加大引力，使飞弹不能射高。这时可以用蓄力光线枪来打，也可以直接跳起来贴着圆桶放飞弹。等那桶坏了，弱点改在脸部，利用左壁上的梯子反身放飞弹比较方便。从它那里得到在水中自由移动的能力。



回到竖井（19），与右壁缺口相对的左壁上可以用飞弹打开通道，在中层左边跳到上层，拿到能源。用垂直冲刺破坏（23）处两道墙之间的顶棚，得到一个炸弹。下来继续向右，进入四区。

四区（Sector4）

先在（15）处拿到一个飞弹，竖井（16）左壁上，正对房间（15）入口的地方有暗道，里面是炸弹。走廊（17）中间部分的管道里可以用炸弹和飞弹破坏顶部，而上面的房间里左右两个上角都可以炸开。右边是个炸弹，走左边不断炸开地面就来到了（18）的位置。用强力炸弹找出所有可破坏的砖，用光线枪能寻找可以穿透的暗道，最后从左下角掉进安控室，最高级别的舱门也可以解开了。

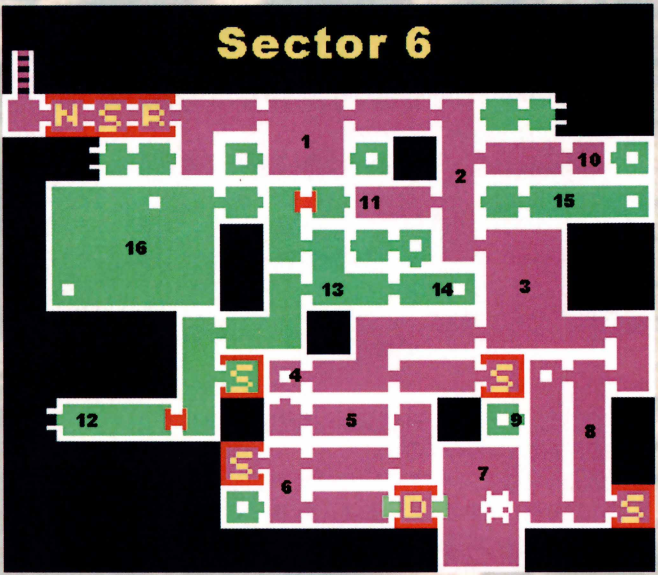
出来就到（19）处的竖井，右壁的凹穴里有暗道，进入密室（20）在中间用强力炸弹，但不要吸收所有的X，让它们飞到右边合成出新的黄金怪物，再用飞弹消灭之，右下角的舱门就可以打开了，到里面再用强力炸弹即可发现能源。经过(21)的时候注意炸开地面取得飞弹，走到（22）的时候，先用强力炸弹找到路，再经右下绕到左上，在小怪物放出刺球前冻住它即可通过。从（14）处开始向左跑进房间（22）就能掉到下层。从这里向右跑，进入竖井（23）之前蹲下，垂直冲刺到房间（14）的右端取得炸弹。用飞弹破坏（23）顶部，向左去数据室下载蓄力飞弹（按住R蓄力）。用强力炸弹分别在（24）和大厅（2）的入口附近取得飞弹和炸弹，然后再回导航室。

计算机对塞缪丝能够升级飞弹感到奇怪,总部并没有发来有关信息。不过现在的首要问题是,以前逃跑的机械螃蟹出现在六区,而且已经被X感染，必须尽快除掉。

## ■任务14

六区（Sector6）

在（11）的位置使用强力炸弹，辗转来到（12）处的时候突然响起警报声，返回房间（13），与机械螃蟹遭遇。赶紧使用强力炸弹打开




天花板,吊在上面用飞弹射击。BOSS的弱点没变,发射的导弹用光线枪就能击落,就是要小心通电的水池。这次得到穿墙光线枪，可以在障碍外面射击里面的开关，取得（14）处的飞弹。

目前只能经过（12）进入主甲板的下层。

主甲板（Main Deck）

原来这里是研究METROID的秘密实验室，刚进入房间（18），下面就传来阵阵爆炸声，是SA-X正在疯狂破坏，塞缪丝要赶在实验室脱离空间站前逃进房间（19）。然而计算机却指责她违反了命令，其实秘密实验室被发现才是真正让总部感到气愤的，鬼才相信这种研究是为了和平目的。不过现在也研究不成了，X已经派SA-X破坏了这里，只是，还有超过10个SA-X在这个空

间站上！停留的越久危险越大，现在要换一个地方再和总部联系。

## 任务15

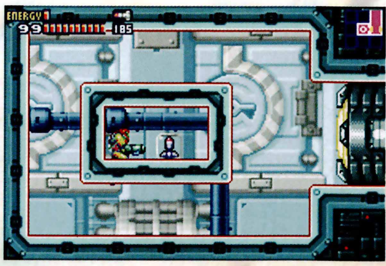
一区（Sector1）

走下电梯，在大厅（18）的左上角用强力炸弹找到能源，在（19）处的房间里不要过早吸收X，两次消灭怪物就会有黄金怪物出现，靠近它，在它跳过头顶后用飞弹射击其背部即可干掉，右边的门可能开了，里面有炸弹。

房间（20）里会遇到BOSS，直







接用飞弹攻击它的身体，即使被抓住也继续向它射击，生拼就能胜利，同时获得飞转攻击能力。在空中翻滚将处于无敌状态，并能消灭除BOSS外的所有怪物，破坏有螺旋标记的砖。

经过竖井（21）回到以前到过的地方（如果现在进入任何一个导航室，都会开始最后一个任务，而且不能再收集物品，所以实现100%的完成度必须注意避开导航室），在（22）处使用强力炸弹，然后从左边的存储室起跑，一进（23）就蹲下，一边向下射击一边沉到水底，



贴右壁垂直冲刺拿到隐藏的炸弹。再次从存储室起跑，在（22）附近进入冲刺就蹲下，跳到左上方门前开门，然后向左水平冲刺并一直按住←，冲到（14）左边的时候再蹲下，贴左壁垂直冲刺得到能源（利用斜坡实现的折返冲刺也是需要熟练掌握的技能）。走到（8）处进入熔岩，右下角的暗道里和左上角各有一个飞弹。竖井（25）的左壁上方有暗道通向三区。破坏房间（24）的天花板可以得到炸弹，右壁上有通向二区的暗道。

二区（Sector2）

破坏（23）处的墙壁来到大房间（24），运用空中跳跃得到能源、炸弹各一个。进入（12）左下角的门拿飞弹。从BOSS房间（13）的右上角来到（25），用空中水平冲刺得到左下角的飞弹，用连续的折返冲刺拿到左上角的炸弹。

主甲板（Main Deck）

从二区通向反应堆的管道返回主甲板，在房间（20）里通过暗道获得炸弹。

六区（Sector6）

用飞转攻击扫清走廊(11)地面上的障碍，水平冲刺进入房间(15)。在各个平台上的适当位置安放普通炸弹，使水平方向的铁柱伸出来做成桥，而且没有垂直铁柱伸出。这样就可以撞进右边获得最后一个能源。再从走廊（11）向左冲到大厅(16)，这儿有两个炸弹，拿高处的用垂直冲刺，而下面的那个要先用折返冲刺，在跑出右下角的平台之前开始空中跳跃，从上面落入左下的围墙里。

破坏房间（14）门口的顶棚，先找到隐藏的炸弹，然后用球的状态滚过去，碰到陷落砖块的瞬间起跳即可取得。

五区（Sector5）

在竖井（9）的右下角变成球跳进暗道，在顶部得到最后一个飞弹。

三区（Sector3）

与五区相连的房间（18）顶部藏有炸弹。（19）处可以炸开密道取得炸弹。（20）处的房间用强力炸弹能打开左上方的通道，发现炸弹。在竖井（12）里用强力炸弹打开左下角通道，下去后经右壁、底部和左壁才能绕到炸弹的位置。沉入大厅（16）的熔岩池底，向右冲刺，到（21）处用垂直冲刺向上，空中得到一个炸弹，另一个位于左边的墙壁内，跳回来破坏顶棚即可得到。

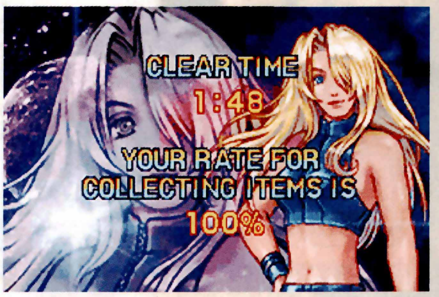
主甲板(Main Deck)

最后一个炸弹要从六区（12）的位置进入主甲板，在(21)的位置垂直冲刺进入房间（19）过程中获得。这也意味着必须要进入导航室了，所以要最后来拿。

## 任务16

主甲板（Main Deck）

计算机通知塞缪丝撤离空间站，总部要接手了。原来他们了解到塞缪丝的调查经过后，对X产生了兴趣，认为是比METROID更有利用价值的生物，还有SA－X，可以想象它会被用来做什么研究。更可笑的是，不让塞缪丝下载武器是为了保护SA－X不被消灭?！真不知道总部到底站在哪一方。塞缪丝很清楚结果是什么样，她决心即使牺牲自己也要把空间站和SR－388上的X全部消灭，这里不是有个自毁装置吗……






不料狡猾的联盟官员已经命令计算机限制塞缪丝的行动，直到他们派来的飞船抵达。好在计算机能够正确的分析情况，并让塞缪丝去操纵室改变空间站的轨道，撞击SR388，彻底消灭X！

来到主甲板最上层，通向操纵室（22）的门是关着的，这时，一个SA－X出现了。只有当它在地面上的时候用蓄力光线枪射击才有效，得手之后要立即起跳躲避它的冷冻射线，等到第二形态就简单了，打它的头即可，而它只会左右来回跳。

轨道设置好了，撤离时间只有三分钟，更有一只Omega Metroid等在停机坪上，而且任何武器都无法伤害到它。就在塞缪丝支持不住的时候（能源剩1），SA－X出现了，它的冷冻射线正好克制Metroid。等它被Omega干掉，塞缪丝立即吸收了游离出来的X，获得冷冻射线武器，集中攻击Omega的躯干就能脱险。

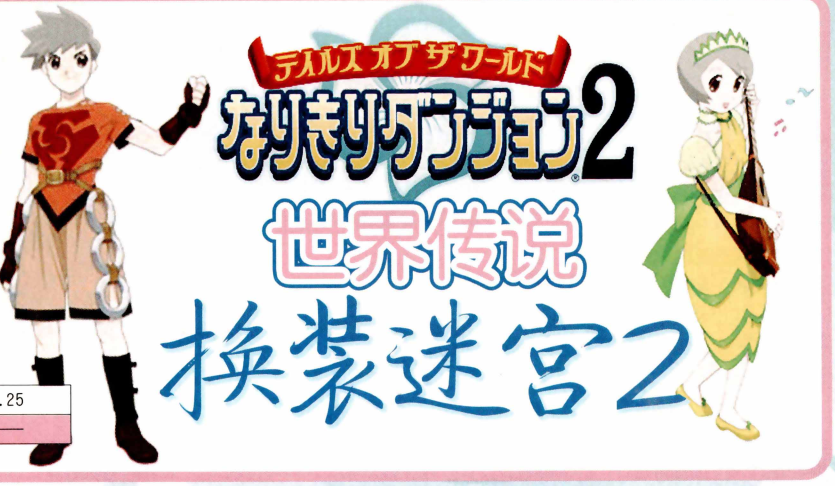
## 补充说明

如果你使用模拟器游戏的话，请使用BIOS文件，否则声音是不正常的。而且不要把按键都设在字母键上。不同的通关时间和物品收集率会影响结局画面，最难看到的是两小时内收集100%物品再通关。

文／刘鹏




# テイルズオブザワールド なりきりダンジョン2
# 世界传说 换装迷宫2



| GBA | 厂商：NAMCO | 发售日：2002.10.25 |
|---|---|---|
| | 类型：RPG | 价格：4800日元 | 其他：—— |

这是一款自由度比较高的作品，剧情分散在一个个委托任务里，任务也只有救出某个人、打倒某个敌人、找到某种物品这三类，但是经常有2个或更多的任务可以选择，接受哪个就看各位的喜好了。游戏里有一定时间概念，在教会休息一夜就算过了一天，村子里的人物位置将有所变动，而且任务也不能拖的太久，应该尽量当天完成。

本系列属于传说系列的一个分支，系统相当独特，一切全在衣服上。角色本身没有差异，穿上不同服装才有不同之处。战斗经验值、提升数值的物品等全都作用于衣服，穿着它的人什么也得不到，换件衣服就等于换了个人。这等于给玩家提供了更多选择，可以制造出自己喜欢的衣服而不容易与别人雷同，甚至有些养成游戏的味道（如果衣服也能养的话）。

最值得研究的是收集传说系列角色和他们的服装，可以跟这些熟悉的人物并肩作战，可以穿上他们的“行头”使出一样的绝技，何况这种服装成长率和附加能力也都不错。






## 关于传说系列角色

本作一大特点是把很多以前传说系列的角色作为NPC加入进来，并且随着游戏发展和玩家操作，这些人会陆续登场，进而可以作为伙伴协助完成任务，最后把制作自己服装的物品赠给主角。当然，这些都要满足一定的条件，下面就为大家一一道来。




### ■登场

满足一些条件，传说系列的部分角色就会在村子里出现，不过他们也会不定期的四处冒险，所以不是每天都能在村子里遇到。即使暂时找不到也不要着急，只要条件满足了，过不了多久就能见面。

★クレス＝アルベイン

随剧情发展，接收ミント的一个委托，到“漆黑の坑道”里破坏一个黑水晶，解救被它控制住的クレス（虽然之前也会出现，不过在这之后才比较稳定的出现）。

★チェスター＝バークライト

让キャロ穿上アミィ的服装（用ワンダーシェフ＋マスコット制成）在村子里行走就会出现。




★ミント＝アドネード

游戏一开始就出现的人物。

★クラース＝F＝レスタ

当クレス可以加入队伍之后，在靠近“漆黑の坑道”入口处遇到，交谈即可。

★アーチェ＝クライン

让キャロ穿上魔法师系的服装，去找ローズ，会发生吃霸王餐的事件。之后ローズ会委托主角去抓那家伙（可能要过一段时间才会给出这个任务，注意经常找ローズ聊），完成后就出现了。

★藤林すず

让キャロ穿上忍者系的服装在村子里行走。

★スタン＝エルロン

完成ルーティ给的任务中出现。

★ルーティ＝カトレット

ポルポル某次要求主角去找レンズ，找到的时候ルーティ和マリー会来抢，不论胜败他们都会出现。

★リオン＝マグナス

接受ルーティ的委托，到“浮游死都”破坏水晶之后。

★フィリア＝フィリス

在“浮游死都”里会看到他被石化，队伍里有人穿“いしゃ”的时候去调查可以恢复。

★ウッドロウ＝ケルヴィン

探险过程中两次全灭就会出现（最好在没有任务的状态下去找死，免得因为超时而令任务失败）。

★チェルシー＝トーン

和ウッドロウ相同。

★マリー＝エージェント

和ルーティ相同。

★マイティ＝コングマン

有スタン同行的前提下，到“试练の塔”可以找到他。

★ジョニー＝シデン

让フリオ穿上音乐家的服装（おんがくか）去找ローズ就会出现。

★リッド＝ハーシェル

情节发展到一定阶段，リッド自动在村子里出现，和他一起到“狩人の森”救出被黑水晶控制的ファラ就会出现。

★ファラ＝エルステッド

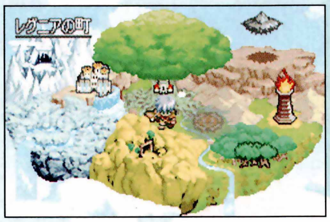
和リッド相同。

★キール＝ツァイベル

リッド登场之后过一段时间，去“狩人の森”采石场遇到。

★メルディー

与キール相同。




★フォッグ

随情节发展，“幻の城”出现之后，让フリオ穿猫人服（ねこにん）与他交谈。

★チャット

完成ポルポル的委托若干次之后就在ポルポル家登场。

★レイス（レイシス）＝フォーマルハウト

与リッド相同。

## ■仲间

角色出现之后，让他们成为仲间就简单多了，总的来说就是提高好感度。每次寻找委托任务之前，先和村子里的每个人交谈，特别是这些系列角色，如果他们有委托就优先接受，如果他们提出带你去修炼，只要去的场所合适就先修炼，因为这不会使时间流逝。当你接受了新任务之后，在村子里找他们中的一个或两个谈话，如果问是否愿意同行就标志着成为仲间了。当然，不是每个人都能找到，他们也会离开村子。只要好感度够高，即使在野外遇到也会同意加入。




## ■赠物

与系列角色成为仲间之后继续提高好感度，最后该角色会把专门制造他的服装的物品送给主角，这也是收集服装的一个重要部分，后面会有详细说明。

# 关于修炼

还是和传说系列角色有关，某个人物出现以后就有可能邀请主角一起去某个地方修炼（有些角色是必须穿和他相同职业的服装才同意带上主角）。修炼的内容也很简单：9次战斗，然后根据战斗所得经验总和来评定等级，获得奖励。

除了物品奖励，根据同行人物的不同，HP、TP、攻击、防御、速度分别有不同程度的提升，等级越高，提升的越高。

获得高等级最重要的一点是选择敌人，一般都到修炼场所的最深处找最厉害的打，其他的战斗一律逃跑。因为获得经验还和角色服装等级和最大连击次数有关，所以不要穿练的太高的衣服，并注意控制NPC使用招数，相互配合。比如“沙秋雨”这招，攻击力不高但连击次数多，可以让另一个主角也穿有这个特技的服装，然后把敌人堵在角落，自己先出这招，最后一击前按SELECT键选择另一个角色也出这招，等他快打完了自己再打，反复使用直到胜利（如果TP不足就控制第三个角色用药物补充）。达到99次连击会获得4999的奖励经验值，拿A级就容易多了。

# 关于服装

全部200种服装里，最后30种是比较特殊的，其中大部分是传说系列角色服装，前面已经写了两种获得改装物品的方法(提高好感度和修炼达到A级或S+)，下面再列举一些方法以供参考，但必须声明一点：从特定敌人身上偷取成功的概率极小。

| 角色名称 | 原料服装（LV15以上） | 名称 | 改制物品<br>可偷到的敌人及其出现地点 | 其他获得方法 |
|---|---|---|---|---|
| クレス | せいせんし | エターナルソード | “水の古城”4层サンダーソード | 和クレス好感度达到一定水平，完成ポルポル所有委托，与ポルポル交谈获得。 |
| チェスター | アーチャー系 | エルヴンボウ | “水の古城”4层ヨイチ | |
| ミント | クレリック或モデル | スターメイス | “万年冰洞”スーパースター | |
| クラース | 学者系 | ネクロノミコン | “漆,/の坑道”メガデス | |
| アーチェ | アーチャー系 | アーチェのリボン | “狩人の森”バッファロー | |
| すず | にんじゃ系 | にんとうちざくら | “狩人の森”ブリーズキーパー | |
| アミィ | ワンダーシェフ | マスコット | “万年冰洞”メデューサ | 和クレス好感度达到一定水平，他会送给主角。 |
| ミラルド | がくしゃ系 | まじゅつのすすめ | “幻の城”バンダースナッチ | 和クラース好感度达到一定水平，他会送给主角。 |
| ダオス | ネクロマンサー（メイジ＋こくしょうせき）或者はおう（かくとうか＋こくしょうせき） | エレメントオーブ | | 在“幻の城”地下3层打败他之后得到。 |
| スタン | ほのおのせんし（けんし＋せきしょうせき） | マム　ベイン | “漆黑の坑道”ガロー | |
| ルーティ | トレジャーハンター（とうぞく＋てっこうせき） | レンズ | “漆黑の坑道”最底层的ドワーフ遗迹アイアンゴーレム | 和ルーティ好感度达到一定水平，并完成她给出的任务后得到。 |
| フィリア | がくしゃ系 | アンクベレット | “试练の塔”ワイヴァーン | |
| リオン | まけんし（けんし＋こくしょうせき） | スターグローブ | “万年冰洞”クラーケン | 破坏第四个黑水晶的时候得到。 |
| ウッドロウ | けんし系或者アーチャー系 | スターヘルム | “幻の城”トールマン | 破坏第三个黑水晶的时候得到。 |
| チェルシー | アーチャー系 | クレセントアロー | “幻の城”シャドウサーバンド | |
| マリー | けんし系 | スターヘルム | 和マリー抢宝箱的战斗中偷她 | 完成シェフベック的某个委托后获得。 |
| コングマン | かくとうか系 | チャンピオンベルト | | |
| ジョニー | おんがくか或者あそびにん | リュート | “浮游死都”スピリッ | |
| ディムロス | トリックスター（シルクハット＋せきしょうせき） | コアクリスタル | | |
| リリス（顺序使用1、2两个改制物品） | ワンダーシェフ | 1.あじむしゃのあかし | “试练の塔”ゴッドハンド | 先获得除マーボーカレー以外的所有料理配方，再找ジャン交谈。 |
| | | 2.ぎんのおたま | たまてばこ | 与スタン的好感度达到一定水平的时候会接到任务，穿着アミィ的服装，身上带着カレーライス和マーボ一再选择制作料理（りょうり），完成之后获得。 |
| リッド | けんし系 | ラストフェンサー | “水の古城”エレキガード | 和リッド的好感度达到一定水平以后，在ポルポル家发生事件得到。 |
| ファラ | かくとうか或者ワンダーシェフ | ラシュアンぞめ | “水の古城”エレキガード | |
| キール | てんもんがくしゃ（がくしゃ＋ししょうせき） | クレーメルケイジ | “试练の塔”ライトメイジ | |
| メルディ | ダンサー或者ねこにん | ホイッスル | “试练の塔”ドレイク | |
| チャット | はつめいか（がくしゃ＋ししょうせき）或者とうぞく系 | アイフリードハット | “幻の城”ラウカマール | |
| フォッグ | アーチャー系 | ミアキスバッジ | “试练の塔”ヘルカイト | |
| レイス | けんし系或者しょうにん | セイントレイピア | “漆黑の坑道”ビーストオーガー | |
| ワルキューレ | せいせんし（けんし＋はくしょうせき） | ときのかぎ | | 在“试练の塔”最高层打倒他以后获得。 |
| セルシウス | ひょうせつとうし（かくとうか＋せいしょうせき） | フリーズリング | | 在“万年冰洞”最深处打倒他以后获得。 |




# 星之卡比DX

文/WE4



任天堂的人气角色——星之卡比终于在GBA上登场了。与SFC上的前作相比，此作的趣味性大增，并且各类隐藏要素多得惊人。由于时间版面有限，笔者只找到了部分隐藏要素，剩下的大部分内容还需玩家去认真发掘。

| GBA | 厂商：NINTENDO | | 发售日：2002.10.25 |
|---|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：4800日元 | 其他：1～4人 |

## 首先要掌握卡比最基本的攻击技巧

### 吸入敌人发射星型弹

按B将敌人吸收后再按一次B卡比就会吐出星星。用这个星星可将敌人打倒，如果一次吸收2只以上的敌人就可以吐出更强力的星星。





### 在空中飘浮状态下发射空气弹

在空中时按十字键的上加A，卡比可吸气飞起来。这时按B可发射空气弹攻击敌人。要注意的是发射完空气弹卡比也会掉下来。





### 使用滑走和急降攻击

按住十字键的下再按A或 B。卡比可以使用滑走攻击敌人。如果从高处落下也可用身体撞击敌人。





### 拷贝敌人能力

卡比的特技就是拥有将敌人的能力吸收拷贝。吸收敌人拷贝而来的能力可随心所欲的使用。拷贝各种能力对冒险有很大作用。





## LEVEL 1 ~VEGETABLE VALLEY~

### Stage 1

越过进入该关时最初出现的敌人瓦多路多，第2只瓦多路多一出现就走回左边，这时第一只瓦多路多也会走回来，2只重叠时可以吸收。按十字键的下开始“混合”（2只同时吸收，能力槽会恢复）。如果同时吸收2个持有能力的敌人，能力槽拷贝的能力就可以使用。好好使用“混合“技巧就可以拷贝一些比较稀奇的能力了。



### Stage 2

此关要对付中boss—波比布拉扎兹西尼亚。要吸收它投来的炸弹，投掷星星给予对手打击。吸收后可复制得到将画面上的敌人一瞬间全部打倒的能力“库拉秀”。

### Stage 3

要注意在炮弹没射击的时候小心前进，然后在第2场景，可以吸收2只叫做弗莱伊玛的敌人。

等能力槽停止时，可以拷贝叫做“尼多路“的能力。

### Stage 4

中boss再次登场，打倒米斯塔夫罗斯提后可以拷贝叫做“弗利兹“的冷冻。

### Boss战



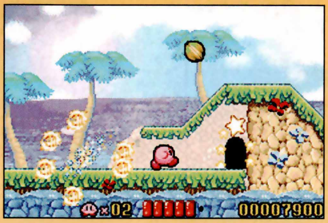
BOSS维斯比乌兹会移动树根。

此时使用“斯派库”等能力，吸收从树上掉下的苹果可将之打倒。要注意从左边滚来的苹果。

# LEVEL 2 ~ICECREAM ISLAND~

## Stage 1

要小心从亚西树掉落的果实。进入最初看见的门，然后如果拷贝“巴



拉索鲁”落下的亚西的果实会变成桥。在最后路段可拷贝“托鲁奈伊多”，按住b调节上下。因为该能力不好操纵，要在这儿多习惯。

## Stage 2

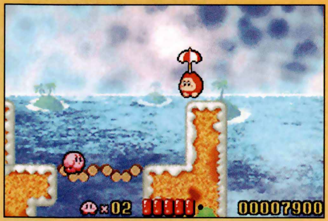
按b键卡比变身为泰雅后开始向



前冲刺。行进中可打倒靠近的敌人。如果想停下来再按一次b即可。

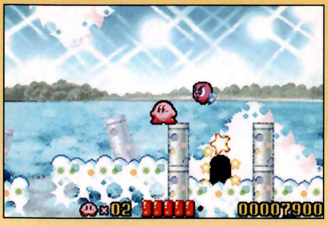
## Stage 3

打倒boss美它拿斯的方法：持有叉子、铁球等各式武器的奈托一个个出现。对付这个中boss如使用拷贝来的能力轻易可将其打倒。吸收一只奈托就可打倒其余的。这么来回走动就可轻松获胜。



## Stage 4

boss战前有个可拷贝3个能力的



地方“斯托恩“。飞到BOSS弥斯塔其库塔库的头上按b可将敌人变成石头，这样往返3次就可打倒。

## Stage 5

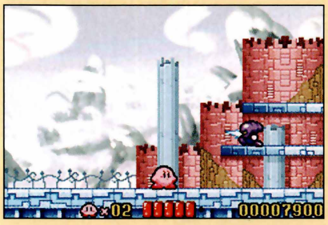
在第2场景如使用“霍伊鲁“可以打开向下的通道。吸收BOSS贝恩多罗拉画好的球的画可拷贝叫做球的能力。按b变身为球后再按a继续移动就可打倒敌人。



# LEVEL 3 ~BUTTER BUILDING~

## Stage 1

进入最初场景的门前吸收炸弹型的敌人波恩巴拷贝"库拉秀"这种能



力。在和boss弥斯塔其库塔库战斗时使用"库拉秀"可将其一击击倒。

## Stage 2

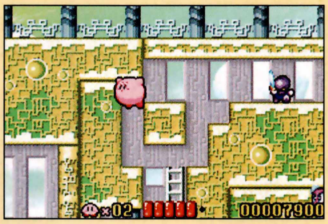
BOSS巴古吉是使用可怕的钳子抓卡比的敌人。不能近身作战，要吸



收投来的BOSS坦托伍姆西用星星攻击。打倒后得到可拷贝“巴库托罗布”的能力（这里的敌人确实很强，在下一个场景试用此招数）。

## Stage 3

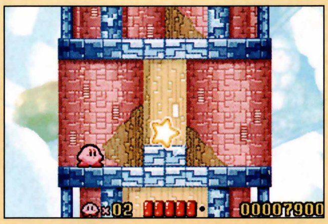
托比拉的房间有个门，这个门通向2个房间，将星块消失后可进入最上面的门。之前先进下面第3个门得



到1up。小心钢针地板，不要受伤。

## Stage 4

乘上升气流向目标出发，美塔纳兹再次登场，这次是比较难对付的黑



色敌人。随后乘上升气流登上塔（中间会有1up等道具落下攻击）。

## Stage 5

由最初的房间得到“集恩迪”，以无敌上塔，在这拷贝到“雷扎”和



“库拉秀”之后就没问题了。在塔外可得到加血的苹果（在无敌效果消失前登上塔）。BOSS波刚斯不算强，它用铁锤砸地面就出现星星，吸收它扔的果实，不要近身作战。打倒它后可拷贝“锤子“的能力。在下个房间使用锤子可得到道具。

## Stage 6

用“雷扎”边射击边前进。BOSS西斯塔夏恩和米斯塔布拉伊托一边是从地上一边是从空中飘浮着攻击。放星星从地上攻击，等双方体力为0即胜。吸收星星可拷贝能力。



（未完待续）

## 通过博物馆和斗技场获得强大的能力






此次的游戏除了丰富有趣的关卡外，还有一些特殊的场景，最主要的就是每大关中的博物馆和斗技场。在博物馆中可以吸收到一些正常关卡中没有的特殊能力并将其拷贝之，而在斗技场更是可以吸收BOSS的能力，不过先要将斗技场的BOSS击倒才行。








## 恶梦即将再次进化

# 恶性变异 .hack Vol.2

**http://www.hack.channel.or.jp**

**贞本义行×伊藤各典×真下耕一**

PS2

| | | |
|---|---|---|
| 厂商：BANDAI | | 发售日：2002.9.19 |
| 类型：RPG | 价格：5800日元 | 其他：OVA同捆 |

本章的初始地点是在［高山都市］，从黑玫瑰那里得到“选ばれし绝望の虚无”的地址，前往该地区的洞穴中会再次遇到巴鲁穆库，但他认为明人一行人会使事态更加恶化并且态度恶劣，真不知道他的父母是怎么教育他的……

回到高山都市后会有［ＣＣ］社的工作人员用“绝对之书”交换明人那个由于系统错误而无法使用的奖品——“法之书”，不过这个也同样无法使用。回到游戏主页收到E-mail得到“空刺なる因缘の深渊”的地址。从［卡奥斯之门］出发后却来到一个一片雪白的奇怪的地方，碰巧黑玫瑰也在这里，原来她也是收到匿名E-mail才得到这个地址的，更令两人吃惊的是他们被完全锁在了这个不知名的空间无法返回城镇。正在这时，天空中出现了很多人影--游戏系统管理员，为首的就是海路芭曾经提过的鲁斯。由于明人与黑玫瑰无视警告多次违反游戏规则，系统管理员决定废弃两人在游戏中使用的ＰＣ，多亏海路芭及时出面调解……与其说调解倒不如说是单方面的讽刺鲁斯，而那讨厌的胖子自知自己已跨越了系统管理员的职权范围便也只好就此作罢了，但是作为交换条件，明人今后的行动必须完全听从于系统管理员。




情节过后回到主页，察看E-mail后得到了服务器“サーバー”的路径，今后可以利用这个路径前往“文明都市卡卢米纳·嘎岱丽卡（カルミナ·ガデリカ）”。来到［文明都市］首先要去武器店接受鲁斯交予的任务，接受任务后再次回到主页，从卡鲁蒂妮发来的E-mail中得到“静稳なる忘却の水芭蕉”的地址。查阅ＢＢＳ可以得到“哀切なる邪眼の末亡人”、“光なき最果ての死地”、“瓦解せる异教の遗迹群”，还有那“价格便宜量又足”的鬼天王一族的挑战书。

返回［文明都市］会遇到米娅与爱库鲁。米娅的ＰＣ似乎受到轻微的病毒感染，语言系统变得十分奇怪，需要“エノコロ草”才能恢复。

对于目前角色等级比较低的玩家，明人建议你们首先前往“瓦解せる异教の遗迹群”去练练级，同时把本作中的第一位新角色的数码地址弄到手。在洞穴中会遇到操着关西口音的女剑士蕾切尔……かわいいて～～～

只要在最下层找到"爱のアーチェリー"并使其他四个人交易成功就可以得到蕾切尔的数码地址了。

接下来就可以到“哀切なる邪眼の末亡人”去为米娅寻找“エノコロ草”了,不过这是个被病毒感染的区域,需要调配病毒核心才能进入。在洞穴的最深处击败被病毒感染的BOSS后找到了“エノコロ草”，使用后“口吃”的米娅终于恢复了往常的状态……暂时……

米娅：“礼俗森穆!?（你说什么！？）”

明人：“啊,米娅……”

米娅：“555（T.T）”

察看ＢＢＳ再次收到鬼天王的挑战书，以及“名もなき希求者の凤野”的地址。




独自前往“光なき最果ての死地”，在洞穴的一层见到重枪使纽克兔丸在表演自己的战斗技巧，追着他来到最深层消灭BOSS后得到他的数码地址。

而“名もなき希求者の凤野”则是被病毒感染的区域，同样需要调配病毒核心才可进入。

最后就是与卡鲁蒂妮前往“静稳なる忘却の水芭蕉”，这个区域没有ＢＯＳＳ，敌人被［数据引流］更改信息后得到的物品亦比较普通，但至少可以拿去换银票～～～

于主页察看E-mail后回到［文明都市］向鲁斯报告调查情况。再次返回主页察看E-mail得到“苏生する惑乱の裁き”的地址。回到［文明都市］时会从黑玫瑰那里得到病毒核心M。

明人一行刚刚踏入“苏生する惑乱の裁き”区域的洞穴就出现了一堵拆迁剩下的残墙……准确的说是又一个“病毒原体”。

黑玫瑰：“果然出来什么了！”

明人“这家伙就是元凶……”

言罢，明人便展开了攻击，但是对方未做出任何反应便逃走了。在进入洞穴的第二层又再次遇到了刚刚的敌人……

黑玫瑰：“影子也好，实体也好！给我适可而止啊！”

明人的攻击依旧没有任何效果，而敌人亦第二次逃走了。追之最深层的时候，终于在一个奇怪的空间找到了那个“病毒原体”，而它似乎也无意再逃……

黑玫瑰：“决不会再让你逃了！”

虽说是“病毒原体”,但和《.hack Vol.1～感染扩大》中那个被截了肢的拿着夏亚专用十字架的人偶比起来根本不算什么，只要注意回复就能很轻松的胜出。

E-mail消灭病毒原体后返回［文明都市］，但是却没有见到任何人……

黑玫瑰：“不觉得……气氛有些奇怪吗？”

明人：“再找找看吧……”

这时，系统管理者鲁斯出现了。

鲁斯：“看来你们还是做了……”

明人：“其他人都到哪里去了？”

鲁斯：“因为情况变得危险，所以全部强制下线了。你们到底在干什么!?我不是说过只准调查的吗!?今后没有指示禁止随便行动！这是命令！”说完，鲁斯便离开了。

明人：“……”




之后退出游戏区域就可以引发情节了。

明人："巴鲁穆库说过，腕轮……我不就是纷争的原因吗？可以毁灭或拯救的强大的力量，我该选择哪一边。"

在主页收到白发少女发来的E-mail，得到"容赦なき叹きの～"的地址。之前两次遇到的双剑士月长石亦发来请求帮助的E-mail，得到了他的数码地址以及"底知れぬ大笑いの造岩物质"的地址。

来到〔文明都市〕后会遇到米丝特拉露，与他一同前往"底知れぬ大笑いの造岩物质"去帮那个今后基本没有用处的双剑士……

在去"容赦なき叹きの～"之前调整一下队伍，随行队员最好是一名以魔法攻击为主的，一名以物理攻击为主的。在洞穴的底层会发现白发少女阿乌拉被分解的其中一个数据球，之后前作中变身后的人偶出现了，这厮的攻击方式虽然单调，但本体的属性会在"魔法耐性"与"物理耐性"之间不断切换，使得战斗进程很慢，不过换呀换呀各位就习惯了。

人偶逃去后海路芭再次现身。

明人："海路芭——小姐。"

海路芭："小姐便不用加了。比起这种事，首先你要做的事情是……"

明人："那是……"

海路芭："拯救阿乌拉。"

明人："如果这样的话，奥鲁卡就能获救吗？"

海路芭："这只不过是可能性的问题。我现在能告诉你的也只有这些了。"

情节过后回到〔文明都市〕，从米丝特拉露那里得到"森林百科全书"，使用后木属性永久＋2。

在ＢＢＳ会接到鬼天王的再挑战以及"にじみ寄る沉默の足音"、"底知れね绝望の足音"的地址。在主页会收到来自广治与砂岚三十郎的E-mail，分别得到了"姿なき骚灵の圣域"及"ほろ苦き沸の血砂地狱"两个地址。

首先独自来到"にじみ寄る沉默の足音"，在洞穴的尽头会得到玛罗的数码地址。而在"底知れね绝望の足音"地区洞穴的底层则会遇到枣，没有什么重要剧情，不过对这个地区的敌人进行〔数据引流〕后得到的道具都满不错的，也能卖个好价钱。

接下来与广治一同前往"姿なき骚灵の圣域"找米娅报复上次被骗的事情……至于吗！？

广治："这次绝对不会原谅你的！"

米娅："如果我把这个送给你，你会原谅我吗？"

广治："啊！这个！这个不是〔异世界的头盔〕吗！？真的送给我吗！？"

米娅："是的，那么你能原谅我吗？"

广治："什么原谅不原谅的！我一开始就没有生气啊～～～"

明人："等等，广治……你不怕……"

可没等明人说完，广治便装备上了〔异世界的头盔〕……

广治："－￥＄○＄÷×＋·○§‰！"

可怜的广治果然又被骗了……希望他不要再来找明人去和他一起拿解药了……

与砂岚三十郎前往"ほろ苦き沸の血砂地狱"，在洞穴底层打开神像宝箱后得到〔新·魔神刀〕。

回到主页后察看E-mail会得到"灭びゆく狂乱の魔境"的地址，在ＢＢＳ会收到鬼天王的再挑战以及"拒绝する忘却の咒纹使"的地址。

在"拒绝する忘却の咒纹使"练练级后便可以动身前往"灭びゆく狂乱の魔境"了，需要调配病毒核心。在洞穴的最深处会发现一件满是鸟笼的房间。

声音："当手指指向月亮的时候，愚蠢的人啊，是看不到指尖的。"

奇怪的声音刚刚落下，巴鲁穆库也来到了这个房间……

巴鲁穆库："又是你……"

明人："我没打算和你争吵。比起这些事——我希望你告诉我The world中那些活动着的家伙到底有什么目的，他们的正体到底是什么。"

巴鲁穆库："这和你没有关系。"

明人："有关系！苍天的巴鲁穆库与苍海的奥鲁卡的目的是相同的吧！？叫做阿乌拉的那个女孩难道和这个事件没有什么关系吗！？"

巴鲁穆库："……我已经受不了再被干扰了。记住！不要插手！"

明人："……"

回到主页后收到黑玫瑰的E-mail，得到了"まばゆき贤者の极北"的地址，据说这里有人知道关于〔黄昏的碑文〕的情报。在该地区洞穴的最深处找到了瓦伊滋曼，不过他却提出了交换条件。

回到〔文明都市〕的时候碰巧看到了巴鲁穆库与鲁斯正在说些什么。

鲁斯："知道了吗？把这个给那个家伙……"

巴鲁穆库："……"

说完，两人便离去了……いやな　感やな……瓦伊滋曼会发来E-mail，他的交换条件是明人一行人要去"花开く约束の散步道"为他拿取道具〔スパークブレイト〕。打倒那里的ＢＯＳＳ后得到了道具，再次回到"まばゆき贤者の极北"将道具交给他并得到他的数码地址，之后就踏踏实实地等他的E-mail了。

在ＢＢＳ上有人发帖声称在"散逸する化石の道标"地区见到了奇怪的家伙。当然，不管是按照正常理论还是按照ＲＰＧ的基本情节，明人一行自然要去调查一番了，果然在那个区域的地下城的最深处遇到了一个奇怪的ＰＣ，从他的口中得到了"脉动する最恶の中心核"的地址，但是鲁斯突然出现并对那名ＰＣ进行了〔数据引流〕，依旧是冷嘲热讽的几句话后托着他那肥胖的身体离开了……真的是越看越觉得胖……

回到〔文明都市〕时会遇到巴鲁穆库并从他那里得到了病毒核心Ｑ。接下来各位要做的就是去练级，对内随行的角色的登记最好保证在５０级以上，随后前往"脉动する最恶の中心核"地区。在地下城的第一层需要按照先前对白中提到的方向前进才可以进入下一层，到达最深处后，明人等人被传送到一座奇怪的城市，而里面也都是些奇怪的NPC，经过一番调查后得知，原来这些都是由于开发失败而被遗弃的ＮＰＣ，正在说着海路芭与巴鲁穆库先后到来，而鲁斯等游戏系统管理者亦在之后来到了这里。

鲁斯认为这些被废弃的ＮＰＣ是事件的元凶，正在他准备对这些ＮＰＣ进行〔数据引流〕的时候，天空中突然刮起了狂风，众人先后撤离该地区，留下明人等人对付眼前的这个新的"病毒原体"——一个巨大的鱼骨头……剔的还真干净，不知道是谁这么会吃鱼～～～

这次的ＢＯＳＳ不是很强，攻击方面交给黑玫瑰就可以，咒纹使不断轰魔法，而明人留在后面负责回复，最好是使用道具，毕竟魔法回复仍然需要一段咏唱时间。消灭这厮之后各位要做的就是去泡杯咖啡，然后看翻版～～～

**文/铁杆合作组·星川明人**

## 黄昏之碑文

不知从何而来的带来灾害的波啊，
在斗转星移之后，
当昏暗朝霞的大气充满悲哀的时候，
在分开的森林的尽头，在那定命者之地，有着波的先驱。
向目标疾进的是斯克伊斯，
摆脱了死亡的阴影，扫清了阻挡的障碍。
迷幻的海市蜃楼伊尼斯，
利用虚假的景象欺骗着看到它的人，帮助波，
高及天边的波，浪头被粉碎，
纷纷滴了下来。
之后，新的波出现了，
这是美伊伽斯的力量。
波所到之处，
希望之光被掩盖并且被悲观所支配，
是预言黑暗的未来的人富伊多贝鲁的力量吗？
被带来灾祸的波吞没的时候考虑对策的是苟蕾，
因诡计而变得柔弱的是玛哈。
波是如此的狂暴，
没有能够逃脱的人，
即使是想逃，也有戴鲁乌奥斯在那里，
戴鲁乌奥斯会更加残酷的毁灭想逃的人们，
这是激烈的复仇。
就这样，波的背后只剩下了虚无，
传说，寇鲁贝尼克会从虚无的黑暗的深处而来，
这样一来，波就是他到来的先驱了。



# 西红柿王国大冒险




| GBA | 厂商：NINTENDO | 发售日：2002.1.25 |
|---|---|---|
| | 类型：RPG | 价格：4800日元 | 其他：—— |

■文/gokumine

## 游戏说明

**菜单（游戏中按暂停）**

ギミック：武器
アイテム：使用道具
きがえ：武器换装
なかま：换伙伴
だいじなもの：零件查看
セーブ：存储
もどる：退出



**战斗中**

ギミック：武器
アイテム：使用道具
にげる：逃跑
すごいの：特殊攻击（当战斗时连续无失误地使用武器达到能量槽的箭头处，便有此项，可发动类似必杀技的两人特殊攻击）

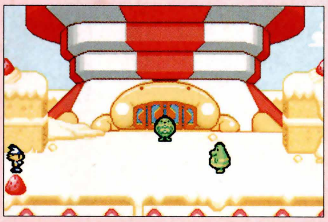


游戏开始以后还是要起名字（好像RPG都是如此呀），原先的名字是代米陆（デミル），如果你要换名字可以按选择键快速切换假名或英文。好了，这里就叫mine吧（这人的个人主义很强呀）。

（接上期）不用多说了，这是哈郛老三的实验室，装备了武器以后听见有人在叫自己，四处看看却不见人影，突然塞莱莫从水里跳出来。又是讲解（这个人很烦人呀）。说完后留下道具飞了。前往“オイスタウン”，这里是个蛋糕城。

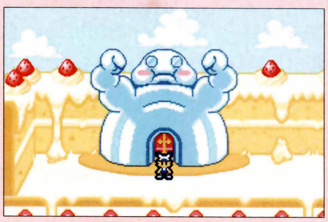


一进城mine就被撞了个仰面朝天，通过蛇口来到城里。看见一个紫色的梯子，mine便顺梯而下，里面有个叫カイゾ—的机器人，因为mine把名字叫错了而很对mine发脾气。不过还是给了mine“リニアグローブ”再次交谈后得到“きおUFO”和“ニャンかんおう”。从酒馆的右侧上去，来到下水道，同过梯子来到另外一处，这里的门卫很有意思，瘦



人不能进。mine现在说什么也进不去，和右边的舞蛇人战斗后得到道具，可以通过蓝色的蛇道了。刚出来就被一个冒失鬼撞了，mine2人一脚将其踢飞，却发现这人是那狮子兄。赶紧道歉，从右边的蓝色蛇道进入，中间却堵住了，谁也不相让，两人撞了半个小时后那人还是不让（真有毅力，汗……）。两人开始拉近乎，原来这人叫叟夫比（ソフビ—你可以给改名字）。

出来以后通过中间的桥往下走，进入蓝色蛇道，击败粉色舞蛇人后，便可以进入粉色蛇道了。进入粉色蛇道来到一个锥形房屋，里面还要回答问题，答案是“1—2—2—1”得到“フエールパーツ”。出来上左侧一进来时的粉色蛇道，击败绿色舞蛇人，进入绿色蛇道。这里居然有4个蛇道。进入黄色蛇道，此路不通（哈哈）。绿色呢，赶紧进去吧，哈哈，还是黄色蛇道的地方，只有粉色了这回一定是了。在进入黄色的有回复道具，然后进入蓝色的出来以后再进粉色的蛇道，一直往左不要上梯子，会遇到守卫的敌人，战斗后左方有3样道具。从楼梯上去，进入蓝色蛇道，来到一个胖子形状的房间，在这里要进行体质的训练，目的要体重计指针指向下



方，要通过训练和猛吃来达到（当不让你锻炼时，就要购买健身的小票了，可以在那个管道里的家伙处得到，也可以在外面调查胖子的沙发买）。过后，你能看见原先胖胖的健身馆变苗条了（连这里都会变化，太夸张了）。出来以后看见原先被挡住了旁边的一间房门可以进入了，调查娃娃可以得到“つなぴきドール”，之后能看见娃娃下面有



一封信，带着信出来，这里的任务算完了。

前去找那个堵住蛇道的叟夫比那里，他还不肯让开。出来以后mine将娃娃放下，这下娃娃还真是人小力大，居然将他拉了出来。原来这个胖子卡住了，给他看信后他带mine进入旁边的下水道，在这里会玩一个赛车的mini游戏，到达终点以后还会根据你的表现得到不同的奖品。出来后发现到了一个新的地方，先去右边的服装店，叟夫比会帮二人装扮成胖子。可以前往不让进的门卫那里了，这下终于合格的进去了（为什么只让胖子进呢？）。和中间的那家伙对话以后参加擂台赛，什么？和我对盏的家伙居然喝汽油？？？我的妈呀。轻松的胜了两回合（真是外强中干），第三回合居然又是那两个绑匪，这回说什么也不能让他们再跑了。注意先打屁股，那里会回复体力。经过艰苦战斗胜了那两个家伙，可是不甘心的他们却拿了枪将几人击倒。出来以后看见观众四散而逃，

来到右边的房间看见和mine比武的胖子，再次进入战斗。一定要小心，这是头回出现可以复数攻击的boss，胜利后得到第三样道具“スプリング”，狮子老兄出现后得到“スパイテータ3”前往“ハンゾラボ4”。可以得到新武器了。这时那个叟夫比会成为同伴了。调整装备后前往“クルクルハレー”。

这里是座幽灵城，左方的城堡不能进入，和旁边在看星星的人对话后，他便会化作亮光照亮城堡的星星，打开门。在里面见到一个用耳朵飞行的家伙，还没怎么就向mine等人出手了。胜利后得到第四样道具“でんきゅう”，之后，几人觉得蹊跷，怎么这么容易就得到了呢？管他呢，先出去吧。出来后向上去的路通了。突然出现了一个幽灵，将刚得到的道具劫走了，去追吧，打听得知这个城市的人只有雨水才可以恢复本来的面貌，要上山上求救。

先在冬瓜状的房子里取得道具



后，在左边没有人的蝙蝠样房间仔细搜索，就会看见那隐形人现身。之后还记得刚来前，在城门口的那个红色幽灵吗？去找他，他便会变成经常提问的家伙，按照“2-1-2-2”完成第一问，接下来是音乐问题，答案是“2-2-3-4”，第三轮是在30秒内完成10题，而且顺序会不断的变化，想要过不是很容易。日文不成只能靠快速按键碰运气了，好在只要求对19题就成。胜利完成任务得到“どくるダイヤ”。找到隐形人换得“しんゴンドラけん”，终于可以上缆车了。来到山上，进入左方的大口中，然后继续往左进入另一个口中。右边有不少道具，但要消灭敌人方可取得，左侧通过方向键和A的配合可以拉动和推进拦路的眼球，来打开通路。拉开上方眼球到左侧可以拿到一个回复道具，回来后往上走。拉断上面的白色眼球可以拉出道具，一直往上，将路上的3个眼球推入洞中打开通路。一直来到分岔路，先往上去，看见红绳子一直下来，将白色眼球推入洞中。回到原先岔口往右通过绳子往上爬，要不断的连续按上才行。

上来后将左方的黄色眼球推入，然后从旁边下来，往右过两个场景后，看见原来挡住的黄色眼球已经开了，拉出里面的白色眼球，一直上到最上面，原来在门旁的两个白色眼球也进入了洞中，从门进去吧。一直来到骷髅头处，顺着中



间道路上去，进入上面的房间，和右边的人对话后进入房间取得钥匙，和左边的对话后进去打开门。在梯子上找到“ヘルプミーかくふ”，在和右边的紫色人对话后，天梯从天而降，上到热气球里看见魔法阵将boss招来，一场大战又开始了（不过boss还向mine讲了自己以前作为音乐家的事情）。

胜利后叟夫比出来弹奏气球上的风琴，使气球上的SOS呼叫启动，招来了哈邹的老四，修理好了这里的喷泉，这个城市终于又有了降雨。人们也在雨中恢复了本来面目。回到骷髅头处，从右边的眼睛进入，可以玩到空中划板的mini游戏。回来以后去隐形人那里，找屋外向左望的那人，他就是抢宝物的人，跟着他来到城堡，他跑了进去并关了门，回到城镇到缆车的下方，看见那里有个拿宝石妖怪，击败它后到棺材房屋那里再将其打败。来到旅馆干掉第三只后，终于打开了城堡关闭的大门。看来只有用武力抢夺了。之后还能得到“スパイテータ4”。出城去“ハンゾラボ5”装备新武器吧。

下面前往“ソイッティ”，这里是个现代都市，先来到最里面的房间，和管理员对话后进入二楼，因为mine太兴奋不觉得大声嚷了几句，引来了机器管理员，一场战斗开始了。暴力男mine不仅破坏秩序还抢了管理员的“めんきょしょう”。回到刚进城市的地方，进入那个看盘机器人右边的房门，一直往右出来后可以在绿色房子里买到车票。往左到一个紫色的大楼那里在2楼的机器人那里可以得到



“おしゃぶり2コ”，3楼的房间内有两样道具。在这个大楼的右侧的房子可以回复体力，相当于旅馆。通过道路往上来，这里可以买到装备（对着电视调查）。一直往右回到卖车票的地方，进入地铁站。在地铁里一直往右前往车头的操作室，见到了狮子兄（可以为他起名字了），他叫莱莱库（レレク）。莱莱库刚走，来了两个机器人看来又得大战一场了。完了以后发现是莱莱库在验证自己的实力，看mine实力很强便加入成为了伙伴，并变回真身——一只狗狗（不愧是间谍学校的）。

出了地铁站，进入左侧的大楼，在楼厅到右侧的自动售票机花900元买了门票，还招来同伴的批评，乱花钱（不买哪成呀，不让进门的）。里面真是金碧辉煌呀。好气派！干掉守卫将石化的守卫推到绿色的按钮上，开了大门。要抓住那3个捣乱的家伙，然后还要在箱子里找开门的隐藏开关。打开门进去还是那3个人，真讨厌！

抓完以后还要找隐藏的开关，最后里面的大门开不了了。回到开始的入口，进入左边的房间里调查箱子消灭里面出来的怪兽后得到钥匙。里面还是如此（真是单调死了），在最里面干掉两个BB兵，他们的头目却拿着钥匙跑了。回到入口到右边房间，先用两个箱子压住绿色按钮打开第一扇门。还是推箱子的谜题，进去又是如此（这个游戏怎么回事呀），到了最里面终于又见到了拿钥匙的头目。不了又是留下BB兵自己跑了（不关心手下呀）。回到中间进去，大门开了，那个飞行员样子的女头目这回无路可逃了。胜利以后那女头目居然哭了，哎呀，女孩子就是如此呀，哄哄吧，之后众人来到梯子上，看见一大盆的蕃茄酱，众人可不客气了，一口气全喝了。下来后才觉得不对劲，糟糕，上当了。

醒来后mine被丢在大街上，先去坐地铁，出来通过右边的黄色建筑来到一左标有“TV”样式的电视台，和里面的机器人对话后要胜利mini游戏冲上塔顶。下来后真是不是冤家不聚头呀，抢走琶萨拉的二人在这里，他们的飞船居然也在。胜利后他们丢下飞船跑了，mine赶紧上了飞船，发现那个火车司机也在，并将飞船开到了卫星上。在这里的最里面遇见了头目，注意只有等他两手全是“-”时才可以对他的尾巴造成大的伤害。胜利后得到第五样道具“ボディ”。脱离后，卫星爆炸了。这回是在司机那里得到第五张光盘“スパイテータ5”。前往哈邹兄弟最后一处实验室吧，老六在这里恭候着呢。如果你仔细看地上散落的物件会发现还有GBC呢。装备武器后前往最后一座城市“バルサリドーム”吧。

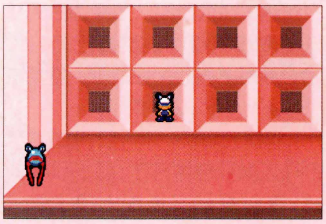
这里开始就一个入口，刚进城其余几人就独自跑开了，剩下mine自己，这时突然又连续出现了两个mine，原来是这个城市的市民变的，说完以后便消失了。阿莱萨来叫mine快点，赶紧去吧。和最右边房间的家伙对话后，往上来到画廊，然后去找左边对着太阳标记（是个时钟）的人，告诉你一些关于“时计”的事情同时得到“ゴマのカキ”。往左对着粉色的东西调查会回复体力。到摆这3幅画的左侧房间和左边盒子下的人对话可以进入第一个盒子。在这里要完成mini游戏（最后的蛇头要先进左边再上来进右边才可以），下来发现老婆婆是上回那个叫贝丽（ベリー很熟悉？）的女飞行员变的，她嘲笑了mine一番后逃了。胜利以后mine却累倒了，醒来后去右边房间，看见那个老婆婆后发生战斗。和老婆婆对话后踩着箭头去追那个贝丽，追上以后再次将她打哭后得到“はじまりのハリ”，出来以后再次找左边看太阳画像（时钟）的人，将道具交给他后太阳时钟里出来一只鸟。而后那个在最右边房间的叫皮罗（ピーロ）的家伙将鸟赶跑了，



还要去追。

再次来到他的房间看见那只小鸟已经被褪了毛,不过还好他给了mine一个“ユメまくら”(羽毛枕头),然后mine自言自语的说:“我要这个有什么用?”哎,总之给了就要吧。记得恢复体力的地方吗?去那里,右边有个黄的东西上去睡一觉,还做了一个奇怪的梦,醒来已经是晚上了。mine突然感觉这好像是个相反的世界,所有一切都变了,先去找那个皮罗,什么现在已经叫颇罗(ポーロ)了?管他什么总之要先早他就是了。再去太阳时钟……不,是月亮时钟那里找看钟人要“バクのカギ”。

再次进入箱子,穿过里面的迷宫来到粉色大房间,和里面的家伙对话后通过隐藏的通道进入另一个迷宫,通过后还是一个同样的房

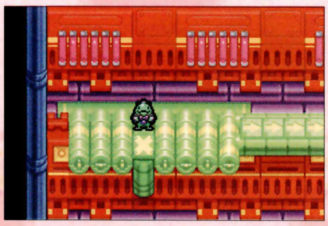


间,左边有道具,进入隐藏道路来到迷宫,两边都有,先去左边来到一个有岔口的房子,先去左边,让火点燃中间的蜡烛后两堵住的门全开了。又看见那个像蝌蚪的家伙,在他旁边的门进去干掉所有敌人得到“ダレコのまなざし”,出来后进入下面的那个门是死路。返回房间将“ダレコのまなざし”扔入水中后对着“ダレコのまなざし”调查选择“行”后房间边蓝。到右边房间用水滴灭掉火然后一直往左来到红色蝌蚪那里,干掉敌人,看见原来那个死路那里的梯子接上了。调查那个水中的八卦回到红色世界,灭掉右边房间的火进入隐藏迷宫,先到右边点燃所有的蜡烛,通过左边死路后得到“ひつじアイコン1”。



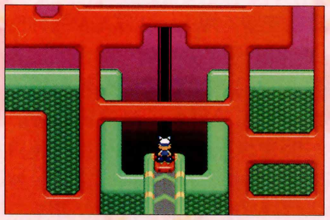
回来以后前往蓝色世界,通过右边的隐藏通路进入右边迷宫,通过跳台来到对面。通过几何体的梯子来到迷宫处,用水灭火后到下面的门里可以得到两样回复道具,进入中间门穿过迷宫回到红色世界。往下来到打开的门那里进去(可以在里面看见新的敌人),往左可以得到道具,往右同样穿过几个梯子(和蓝色的一样),中途得到“ひつじアイコン2”和“あかいおもいで(带翅膀的红心)”。通过跳台过去后一直往左走打开那个堵住的门,再将水滴推到树苗上,树苗便会生长。回到八卦处去蓝色世界,通过右边的隐藏路往左来到植物处上去。右边的门回答问题,答案是“2-1-2-1”,得到个回复道具后去左边的房间,要用火点燃所有蜡烛打开左侧的门。取得蓝色心“あおいおもいで”。回到红色世界,通过植物上去打开门,将跳板的颜色踩为上方出现的颜色方能将门打开,拿到这里最后的“ひつじアイコン3”。回到八卦处,3样宝物将中间的暗门打开了。沿着梯子往上走,在中间能看见左侧有个门,进去后看见最里面有个星形的魔法杖,可是还拿不到。在继续往上去,取得绿色心“みどりのおもいで”,之后前往蓝色世界,打开八卦上的锁进入隐藏道。爬上梯子,用火烧掉树苗后回红色世界。从暗门进去,将迷宫的水滴引进中间的水罐里,水罐的水流到了下面的房间,原先那个无法取得的手杖可以得到了,拿着“おわりのハリ”出了迷宫。前往月亮钟表找看钟人,钟表打开后出来一只怪鸟并向众人袭来。干掉怪鸟去睡觉回到白天吧,去找皮罗那里的白条鸡,战胜后能在梦中人那里取得“チェキダまくら”,回到睡觉的地方,先选择第一项,而后选第二项,一直顺着梯子往上爬,到达最上面的颜料室,见到一个叫“チェキダ”的人,将他消灭后就能得到最后的“でんち”和光盘“スパイデータ6”。6样道具全齐了,前往哈邹的老大那里。

从那里得到最后的装备后,就可以前往“ギミックパレス”了。6样道具组成了一个机器人,将墙壁撞了一个大洞,来到一处全是绿苗的地方,换莱萨,在绿苗旁有凹陷的地方按A可以钻入地下,通过这里以后来到一处“十”字形的凹陷处,从中间的钻进可以追到机器人。没有了道,机器人却向众人袭来,战斗后再次去追逃跑的机器人。进入树藤缠绕的地方要用旁边的红色弹簧,上去以后按A让弹簧收缩,再次松开A进行弹跳,可以通过不同的力度到达不同的高度,通过不断的跳跃来到一处传送带那里,经过传送带,在里面的房间得到钥匙一把“パレスのカギ1”。通过不断跳跃,来到一处往右边有通路的平台,进入后发现机器人,继续跟着追击,叟夫比会切换成操纵叟夫比,通过一些颜色暗并有“X”标记的地方按A可以踩塌往下落,要好好利用。站在电梯上按A可以上下。一直来到最上边,踩破地板,再次和机器人发生战斗,胜利以后



他会从紧急出口逃走,还是得追呀。

通过电梯来到一个到处都是风扇的地方,通过后得到“パレスのカギ2”,另外在旁边那个家伙那里可以买到道具。出来后通过电梯可以到达顶层,干掉挡路的家伙便可以进去。再次来到一个传送带那,一直往右,上了梯子后打开两扇门后,在第三扇门旁搬动开关,打开栅栏,从左侧出去,通过那时隐时现的路,从左边入口升到上方,打败挡路的家伙后,进入,再次通过



暗道后来到一处有电流的地方,阿莱萨不小心按了旁边的按钮引来了敌人,干掉他后阿莱萨会控制他,控制怪兽用炸弹将旁边的黄色操作台炸掉,然后再次按下按钮,再次炸掉最左边的操作台便可以安全通过这里了。

注意下一处的机器人是用相反方向操纵,经过中间的闪电标记时方向还会变化,以后也是如此。过了有隐藏道路的地方后,往下来得到第三把钥匙“パレスのカギ3”。往上进入一间有管道的房间,这时突然那机器人从管道里拿着个西红柿出来了,正好堵个正着,再次干掉他以后,什么?又跑了。如果回到原先那个还没有打开的门那里,往上将这里的人消灭后得到“スタージャケット”。进入刚才逃跑的路线后,利用有“X”的平台可以上下升降和左右移动。

经过重重考验,有最后的一处传送装置来到了琶萨拉被关押的地方,救出琶萨拉后两人激动的拥抱相吻,正在这时那两个不识相的绑匪冲了过来,并且都带着武器,不过mine也不是吃素的,实力可不能同日而语了,胜利后居然相互埋怨对方,并相互开枪同归于尽了。mine还没等高兴,发现琶萨拉被他们的头目又抓住了,都气的mine背过气去了,还好有伙伴们帮忙才给弄醒了,mine大声说,“一定要给他点颜色看看”说着便爬上梯子去追。干掉boss 的三个形态后,随着琶萨拉的被救,西红柿塔也崩塌了,众人随塔顶的西红柿来到了一个陌生的地方,顺着梯子爬上以后,发现了一座青椒塔,难道??正在这时,突然一个钩子从天而降,将阿莱萨抓走了,看来又要救这位小姐了。接下来是储存通关进度,等到下作时就可以用现在的实力营救阿莱萨了。下作应该叫《青椒王国大冒险》了吧(^__^)。




## 全文完



大家如果有什么地方不明白请用QQ和我联系,我的号码是54743003,我基本每天都上一段时间的QQ。

# 东游记 全新日语情报攻略 VOL.4

东游记已经进入到第四期了，不知道这样的介绍方式对大家的日语提高是否有帮助。目前木头准备从游戏最基础的内容开始入手，虽然对高手用处不大，但对于刚刚接触游戏或是对一些专用名词还不太了解的朋友相信多少会有些提高，这样我们也就达到目的了。

——不要再问我是谁的 木头

## 操作手柄
controller(英)
コントローラ（日）



又名“控制器”、“摇杆”、“操纵杆”等多种称呼。其实就是控制游戏进行的操作平台。过去的手柄大多是与主机合于一体的（比如AC），最早出现与主机分离式的手柄则是从PC-ENGINE开始。后来为考虑到可以与游戏专属周边配合，游戏主机开始采用手柄可以自由拆卸的设计，这样一来手柄也可以随意的收取了。

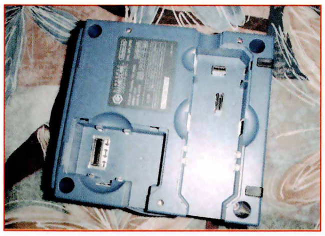
## 袖珍PS
Pocket Station(英)
ポケットステーション(日)



被戏称为“PS版的VM”（笑）。它不但有记忆卡的功能，而且也可以从PS游戏中下载小游戏作为随身携带的游戏机（其实就跟上述的VM没两样）。不过它的互动性相当高，而且玩小游戏的成绩一样可以与PS游戏作互动，因此袖珍PS上市没多久就造成了“有价无货”的情况。而利用袖珍PS作连动的游戏之中，最有名也最受欢迎的莫过于“随身玩伴”系列了，说这款游戏是完全利用袖珍PS的特性而设计的游戏也一点都不为过。

## 扩充槽
expansion slot(英)
扩张スロット（日）

外接扩充装备所使用的插槽，比方外接PC CARD、USB之类的外接设备就是使用这样的插槽作连接。基本上，在红白机时代的主机上就已经有这样的设备了，现在的新主机由于大幅提升了主机的支持能力，因此这类的扩充设备就更隐藏了日后新周边发展的可能性。而除了主机之外，有的游戏主机的手柄也有扩充槽的设计（不过大多都是拿来放记忆卡的场合居多）。



←GC底部的扩张插槽到底会派上什么用处呢？





←两部热门主机，两种取碟方式，从实际使用中来看，显然是GC更稳妥。

## 托盘
disk tray(英)
ディスクトレィ（日）

一般的光碟机大致分为“抽屉式”与“内置式（Caddy）”等光碟置入方式。而PS2、XBOX等主机所采用的是“抽屉式”的设计。这类的光碟机是以一个专门的托盘承载光碟之后，再收入主机读取游戏的方式。若此处的设计不当，除了光头不易读到资料外，严重时还可能会造成刮伤碟片的惨况（例如XBOX，不过实际上PS2也存在类似情况，只不过比起XBOX来要很多）。此外，托盘的故障率也相当高，可能没多久之后你就得乖乖的带着主机去修理了。

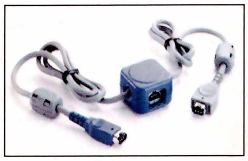
## 记忆卡
memory card(英)
メモリーカード（日）

储存游戏进度或是记录的外接扩充工具，其实不只应用在新主机上，在一般的电子工具之中也随处可见（例如数码相机）。至于应用在游戏上的，最早应该算是红白机时代的“天之声”了。




←奇形怪状的记忆卡。

## 通信对战线
Game Boy to Parallel Port Cable(美)
对战通讯ケーブル（日）



连结两台主机进行互动或是对战所使用的通讯线，在掌机中是不可欠缺的外设。在比较强调“道具（或物品）交换”的游戏里，利用对战通讯线来和朋友交换道具，可说是更加强了通信对战线的重要性。

## 通VM记忆卡
Visual Memory Card(英)
ビジュアルメモリーカード

DC所使用的记忆卡形式，除了拥有记忆卡的功能之外，并且还可以由游戏中下载小游戏而成为随身携带的游戏机。此外有些游戏采用与VM连动的功能，在VM上进行小游戏的成绩可以与原游戏中连动而取得稀有道具或提升自己角色的能力。举例说明的话，像“SONIC大冒险”、“PSO”、“樱大战3”等游戏就有这样的设计。

→想法非常好的VM记卡可惜在实际使用当中并没有发挥很大的作用，鸡肋……



随身玩伴

我的画册

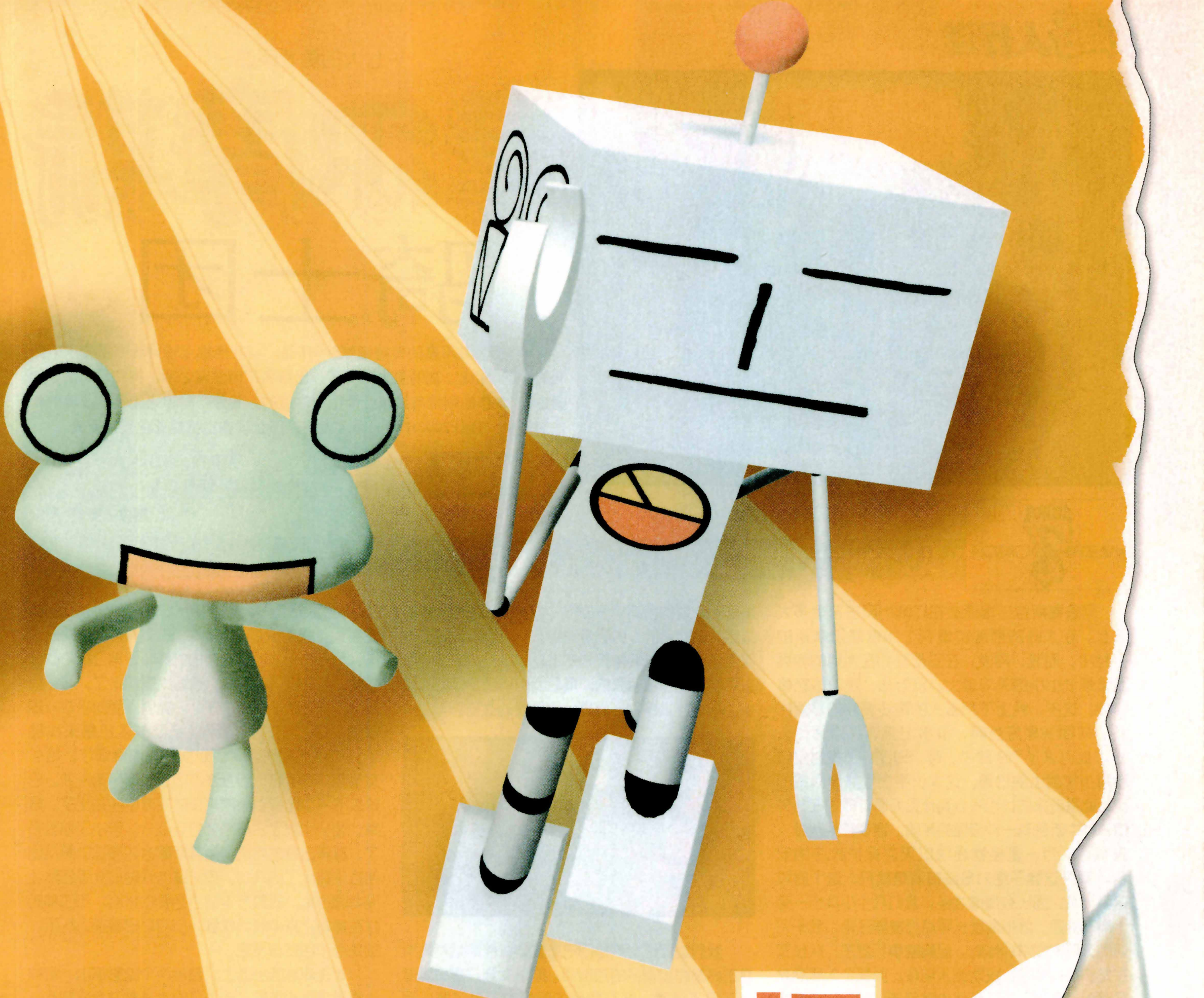
发表特别纪念



# 无忧愁的多罗

多罗新作核心要素

- 再现随身玩伴系列的世界观和温馨气氛
- 可爱的蜡笔风格让我们仿佛又回到童年
- 根据自己的选择编织为所欲为的故事



# 五人组登场

## 制作人矶峰先生讲述"画册"的由来

我想，每个人小时候都不舍得扔掉自己喜欢的画册，哪怕它已经破破烂烂。如果能够制作一本世界上独一无二的自己心爱的画册，那该多好呀……




~七人的勇者传说~

# 摩尔摩斯骑士团

PS2上为数不多的传统细腻RPG作品。与其他视点转得玩家不分东南西北的3DRPG相比，真的是太难得了。出自名厂南梦宫之手，实在没有错过的理由。本作的剧情与系统是最值得称道的。另外，号称是骑兵队续篇的新作制作中，预计2003年第一季度发售。那么现在就把这部前传搞定先。

| PS2 | 厂商：NAMCO | | 发售日：2002.9.12 |
|---|---|---|---|
| | 类型：RPG | 价格：2980日元 | 其他：—— |

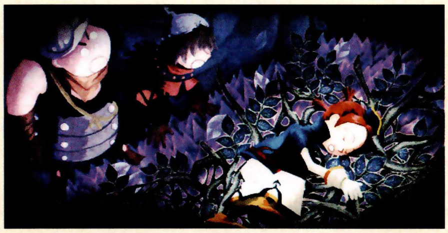
■文/南昌 严俊

## 见习骑士参上

阿鲁梅斯拉王国建造在辽阔的阿古拉里多大陆上。在大陆的西部边境有个叫做摩尔摩斯的小村庄。而我，阿俊，在王都驻扎在当地的骑兵团里是个小小的见习骑士。没办法，混口饭吃嘛（笑）。这不，晚上下那么大的雨还要我们修理帐篷。他团长是好当啊，没事出来训几句话什么的。此时来了个小胖子。哦，对了，那是村里自称为少年战士的巴鲁。这家伙平日里好奇心重的很，此番赶来估计也不会有什么好事。他说在村外的森林中听到有一种奇怪的声响。建议骑兵队派人去看看，万一是怪物还可以灭之保护村庄的安全。看来这胖子绝对是没搞清楚状况，这个时段这个天气，团长会理你才怪。我们几个小兵也一旁干自己的活，就指着团长早点打发胖子走，我干完活明天还得照常训练呢。但偏偏事与愿违，队长实在是被他搞烦了，决定派人前往。而那个人居然就是我？！天哪。事已至此也就只能认命了。随着队




长的大声召唤，我灰溜溜的站了出来。死胖子先是围着我前后左右打量了一番：“你能杀怪物吗”，言罢就哼着小曲儿走了。我倒。要离开营地就得先进帐篷得到团长的许可才行。团长也没说什么，总之明天一定要照常上训练课就对了。算我倒霉。离开营地来到广场，巴鲁躲在屋檐下避雨。上前与之对话选第一项，连绵的细雨终于停了。跟着巴鲁出发吧。今夜的月亮格外的圆，森林的气氛也分外的凝重，风吹落叶，的确是有那么一点恐怖。好在一路上还有巴鲁陪我聊天，不过从他不着边的话中可以看得出他也蛮紧张的。最后我们找到了怪音的源头。不是什么怪物，而是一个昏迷的女孩。



我们随即把女孩抬回巴鲁家中。他姐姐阿露斯露正好是村里有名的药剂师，原来女孩只是被雨淋久了得了风寒。好在昏倒的时候也只受了擦伤而已，睡一觉就没事了。另外大家都从女孩的衣着发现她似乎不是本地人，一切只能等她醒过来才能知晓了。此时我因为好奇不断的调查床与巴鲁聊着，直到阿露斯露来逐客才依依不舍的离开。刚出屋子忽然听到广场上有人在叫我，定神一看原来是情报屋的老爷爷。他主动的招呼我问要不要存档，还把一些基本的系统操作知识教给我。这事儿算是办完了，该回团部报到睡觉了。次日，又来晚



了，大家都等我一个人开课呢（好大面子啊）。此番团长大人正式给我们讲解战斗知识。战斗队共分三排，第一排无非就是肉博的先锋队，第二排为战斗辅助，第三排是回复队。课后大家都走了，居然把我留了下来骂了几句（汗）。此时外面似乎吵吵闹闹的样子，出门一看原来又是胖子巴鲁来找碴了。嘟囔着要找我，说是女孩有点麻烦了。啥？又是我。我下意识的看了看团长。选择第一项。巴鲁丢下一句详情到他家来谈就哼着小曲儿走了。好嘛，团长也火了，扬言要给我处分。管不了那么多了，直奔巴鲁家再说。阿露斯露得知硬把弟弟从团部拉来训斥了他几句。但关键的问题是女孩居然还没有醒过来，而药方中缺少必要的材料。那四种药材在黄昏之森中就可找到。出门后巴鲁加入队伍，顺便存个档就出发吧。

走在森林的小道上，忽然两个鬼影窜出，定神一看原来是幻术师。他为了安全着想劝我们离开，但得知是为了找寻四种药材救人时决定加入队伍引导我们进入黄昏之森。并把敌人的资料图鉴交给我。森林中的看板上零星记载着一些战斗知识。走着巴鲁发现了树上有一个药材，冒冒然的就冲上去采摘，此时妖兽突然出来。战斗开始。战斗队的三排并不是固定的，也就是俗称的车轮战法了。当第一排的人顶不住时就换到最后一排去恢复体力，而把第二排的人推上前线战斗，依此类推。有幻术师帮忙，此战轻松得胜拿到药材。此后会追加战斗操作和编成功能。其中主角在第二排就对前一排的对应人员的援助防御能力，应善加利用。第二个怪物也在路上的树里，调查即可。战后巴鲁会加入战斗队，编成的时候最好把他一个人排一排，然后让主角在其后面援助防御，一回合就把他换下来。因为他是没有恢复能力的，而怪物偏专打他。如果队中任何一人战死就要重来，故应加倍留神。把全部四种药材拿到手后，幻术师就离开了队伍。我们正打算回村突然听到远处有一阵嘈杂的声音，而且就是从村子的方向传来的。

当赶到村庄时，已经一片死寂。我们立即来到

广场，发现骑兵团的营地被火烧毁了。据村人说是之前遭到了魔物的袭击而致。此时巴鲁突然想起姐姐的安危，赶回家中，好在没事。把四种药材交给阿露斯露就没我们的事了。出门后看到村人都在谈论这次袭击事件，并得知幻术师已经进驻村庄协助骑兵团了。随着巴鲁进右边的屋子和幻术师们打个招呼吧。然后到广场后和团长接上头，还没说两句巴鲁来通知说服药后女孩已经苏醒了。立马赶到巴鲁家中。

女孩见到救命恩人非常有礼貌的鞠了一躬。从交谈中得知她叫芙伊露，是从王都乌依姆的教会来摩尔摩斯村找东西的。不料在黄昏之森中遭到了怪物的袭击。至于她所找的东西起初还不愿意透露，最后她把一块宝石拿了出来。刺眼的光芒立即将在



场的三人惊呆了。而这样的宝石全世界共有七块，她此行冒险的目的就是要收集其余的六块宝石。此时突然村民进来报信说骑兵团决定这个时候撤出摩尔摩斯村回王都。这可把巴鲁激怒了，冲了出去。咱见状也赶紧追出去看看吧，别出什么乱子来。二人来到广场，骑兵团果然正要撤出村庄。团长的理由是有幻术师进驻足以保护村子了。大家对其行径甚为愤怒，巴鲁更是冲上去就大骂骑兵团都是混蛋，只有一人除外（汗）。与团长对话他会让咱快去做好出发的准备。此时巴鲁会问是否要和大部队一起回王都。选第二项。最后团长会问是否准备好回王都，选第二项。虽然这样会遭到骑兵团的除名，成为王都骑士的梦想也将破灭，我决定留下来守护摩尔摩斯。团长让我再考虑一下，仍然决定不回去（第二项），然后团长问是否真的决定留下来，选第一项。最后另外三个见习兄弟问要不要帮忙求情，选第二项。骑兵团走了，而我没有。

大家对我的义举都很赞赏，刚要离开广场时村里的战士和幻术师来了，决定和我组成骑士团，选第一项答应下来。随后巴鲁信心满满的就地宣布摩尔摩斯之骑兵队正式结成。宗旨为退治魔物，救助需要帮助的人们。紧接着其他的人全部出动去搜寻




魔物了。我和巴鲁走出广场，碰到了芙伊露，她找来两个僧侣一个女神官来帮忙。并问我是否辞去了王都骑兵团的职务，选第一项。在听巴鲁说成立了骑兵队时更挖苦说骑兵队是骑马的，马呢？哈哈，没啥其他的意思，就是觉着骑兵队这名字够响。然后走到村门口与门卫对话后侦察小队就回来了。带来的情报表明在阿加兹克之森发现魔物。众人决定前往灭之。和那个战士对话可令其加入队伍。一行人出村北上来到森之入口处，正好碰到侦察队的幻术师从森林里筋疲力尽的出来，把怪物的资料留给众人后就回村去了。此时还追加了很多系统资料，打开详细看看吧。另外进森之前记得存个档。这里可就不是黄昏之森那么好玩的了。不编成好队伍寸步难行。其中僧侣和神官可以恢复同排队员的体力，但自己无法恢复自己的。战士身边必须要有一个僧侣或神官。再有就是站在僧侣前面的队员攻击力大增。站在神官前面的人会加防御力。此次的编成可让前排两战士加俩神官。次排两僧侣加攻击。另一排主角一人即可，最后那个会复数攻击的幻兽对队伍编成的要求极高。它会在第三回合发出4个攻击为6的道具，应算准让主角来顶。它的第二次道具发动会在第7回合，应做好心理准备。

击败它后一行人返回摩尔摩斯村。门卫见他们的骑兵队胜利凯旋归来大声向村里欢呼。大家也像英雄般的受到村民的欢迎，还被称为摩尔摩斯的救世主（笑）。当据说留守的幻术师也成功击退了前来骚扰的魔物时，巴鲁乐的仰天大笑了一番。而芙伊露此时决定回王都教会一趟。巴鲁问我身为骑兵队队长是否有必要送女士一程？哈，既然高帽子都给我扣上了还有什么说的，当然同意了（第二项）。先陪同巴鲁回家和他唯一的亲人姐姐告别吧，阿露斯露也倒开明，说死去的父母也一定会同意他去闯一闯的。既如此就该出发了。临走时战士及幻术师也决定和咱同往。现在的队伍可谓是职业比较全面了。出发吧。

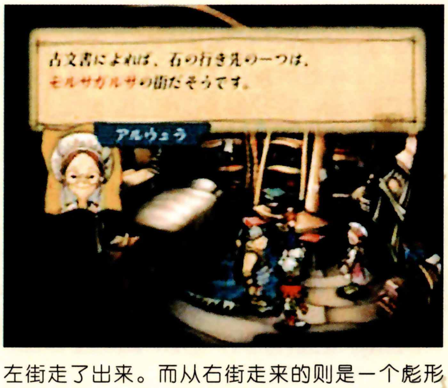
## 探索魔法之石

骑兵队东进来到王都乌依姆城。巴鲁这个乡巴佬进了城先是前后左右四周张望了老久，终于吐出一句感慨：地面全都覆满了大理石咧，连那么高的房子都是石头做的呢！我倒。芙伊露只是淡淡的说这只是很普通的房子而已（汗）。没办法，见状他是一时半会回不过神来的，芙伊露决定先去教会报到，让我陪着他看够了再去找教会的书库找她。咱们队里有这种人真是丢脸啊（笑）。芙伊露走后他还有的看呢，没那工夫陪他，只要独自往北进入王城他就会跟来的。王城自然是不允许进入的了。接着回广场东行来到骑兵团的入口处，我被门卫认了出来，被羞辱了一番。

此时可以回广场西行去教会找芙伊露了。进入教会区，巴鲁抬头遥望建筑全貌，在抬头前还不忘用手扶着帽子，估计刚在广场帽子没少掉（笑）。大圣诞堂现在是不允许进入的。书库就从大门右侧的小门进入即可。芙伊露向我们引见了她的母亲阿露乌艾拉。芙伊露决定带我们去大圣诞堂面见教会长。她向教会长反应了此次出行搜寻魔法之石的过程。并再次重申了母亲很早就提出的魔法之石的重要性。近日魔物不断增多，希望教会尽快拿出可行的办法来。但这并没有得到教会长的响应，还说其母用魔法之石封印魔物的说法没有根据，只不过是个空想而已。再这样下去就会变成异端的研究，要不是教会宽大早就对其进行查处了。一旁的巴鲁想帮忙说几句都不行。话不投机半句多。走吧。

一行人又回到书库。在得到阿露乌艾拉的信任后，她娓娓道出了魔法之石的秘密。早在修建大圣诞堂破土动工的时候，在地下挖出了一块放射着不思议光芒的宝石和一本古老的书。通过长时间的研究得知书中记载着远古的魔物之战，传说中有7位勇者利用7种神圣武器之力将魔物封印，但时间只有一千年。现在离一千年已经不远了，而且近日里大陆上各处不断出现魔物，也就是说必须在千年的时限到达之前找齐7颗魔法之对抗魔物。但可惜这种千年论并没有得到教会的支持。所以她也只有把希望寄托在女儿身上，芙伊露也决定此番再次出发寻找魔法之石。我等身为堂堂骑兵队大男儿怎有不协助之理，选第一项。但芙伊露不愿意让我们为她冒险，巴鲁则再次重申了骑兵队的宗旨，正义的味方。而我身为队长要肯定这种说法了，还是第一项。此时阿露乌艾拉则指点我们速去摩鲁萨加鲁萨之街去打听消息。

北上来到街市，发现进城后有左右两条路。而据阿露乌艾拉所说这里的两条街的居民似乎有些矛盾。此时突然响起一阵悠雅的音乐，一个贵妇人从




左街走了出来。而从右街走来的则是一个彪形大汉。俩人聊了几句就都出城去了。此时三人分头去询问魔法之石的消息。巴鲁去的是右街，我和芙伊露决定去左街。二人来到进入阿里阿热姆之馆，这里是魔法师的聚集地，大厅中央正在熬着一锅子什么药汤。从一个魔术师口中得知馆主外出还未回来。要打听魔法之石就指着他了。我们正打算上二楼，被一个魔女叫住了，她说馆主不在。管他呢，先进屋看看再说。原来馆主的朋友也在等他。没办法，走吧。我们刚一出门，正好碰到馆主加鲁加罗姆回来了。赶紧去拜访他，一见面就得到

他的魔术师和魔女的职业资料。当我们说明来意并把魔法之石给他看时，但很可惜他没能相信我们的说法。只有去右街和巴鲁汇合了。我带着芙伊露进入右街来到夫恩巴鲁岩前找到了巴鲁。这里是剑斗士的聚集地。巴鲁那家伙倒和这里的大汉混的蛮熟的，几句寒喧就搞定了门卫进入屋内找到了剑斗士的首领莫路格。但我们刚要询问他关于魔法之石的事，这魔字还刚说出口就被他顶了回来，说什么他个也在洞口徘徊了很久，最后巴鲁挺身先行进入。原来双方的儿女请了个神官来洞里举行秘密婚礼。并从他们二人口中得知各有一块传家宝的魔法之石。当三人同时把魔法之石拿出来时，产生了强烈的共鸣。而当光芒消失时，波鲁加突然发现神官很不对劲，上去就是一拳放倒。双方首领此时也带人冲进洞来。

神官终于露出它的真面目，魔龙。要注意它从确是有一种放光的宝石，兴奋之余我们立马调头欲进入森林中寻找。但又被她叫住了，说是希希玛之森是部落的圣地，外人未经允许是禁止进入的。更何况近日森林中大量出现魔物，现在连他们都不敢冒然进入了。没办法，再往里走看看吧。在弓箭练习场找到右上角的弓手，他得知我们的来意后倒是很乐意帮忙似的。有人帮忙就好办了，再去向乌依鲁玛求求情吧，选第一项。此时那几个弓手也赶来











是玩力量的，什么鸟魔的去找左街的人就行了。倒，现在我知道左右街不合了。但好歹拿到了剑斗士职业的资料。该知足了。

刚要出门，一剑斗士冲进来报道说首领的儿子波鲁加被左街馆主的女儿丽姆丽斯托诱拐了，至今未归。首领闻之大怒，带领手下冲出门去。等我们赶到时，双方的老大各自带人成对峙状。紧接着两位首领展开了唇枪舌战，相互诋毁。眼看就要动手，馆主千金的好友站出来说了几句公道话。原来双方的儿女是相爱的一对，但因为各自家长的反对现在只能选择私奔了。他们二人已经去了乌艾里恩波鲁之丘。而那里是个古老的洞窟，时有魔物出没。双方又各自带人前往营救。此时芙伊露问我是否要跟去看看，身为队长当然得应允了（第一项）。出城后东行来到乌艾里恩波鲁之丘后发现洞口躺着很多伤兵，看来此地绝非一般，必须小心行事了。与伤兵对话得到洞中魔物的资料。

进洞之前与一旁的冒险屋老人对话可得到换人功能的情报。而双方首领见我们欲进洞救人终于不好意思了，派了剑斗士、魔术师和魔女陪同我们一起战斗。其中剑斗士的攻击力是最高的，魔术师的加攻是最强的，此二人必须调入队中。其他人员可酌情处理。进洞后有左右两条路，先去左翼吧。但这里必须要留意的是洞中空气异常稀薄，如果长时间战斗的话必然不利，故每战限6个回合，超出就会自动退出洞去。这次的编成就必须要以攻击为主，把加攻击的僧侣和魔术师换上来，把神官撤下去，幻术师全上阵。否则回合不够用是必然的。我此时的队伍编组为第一排从左向右幻术师、幻术师、主角。第二排为僧侣、巴鲁、剑斗士。第三排则由一个魔术师放在剑斗士后面。效果不错，玩家可酌情参考。

成功击败左右两翼共四只魔物后突然从洞口传来一阵响声。过去一看原来是之前不能进的门自动打开了。而双方的人员则在洞口徘徊不敢冒然进入，不用说，这活还得咱来干。此时从冒险屋拿到魔物的资料和列攻击资料，看来里面的魔物是BOSS级的。我们三




第二回合开始就会施展列攻击了。此战同样也是必须6回合搞定的，而魔龙还会大量的恢复体力。所以在人员的编成上必须拿出魄力来才行。阿俊的阵容为前排剑斗士、剑斗士、巴鲁、主角。中排是魔女、僧侣、魔术师在主角后面。最后一排为空。战斗中无需换排。只有这样的最大攻击阵形能胜之。战后魔龙说一句意味深长的话：我败给了团结。此后双方终于明白了团结的重要性，两位头领也耐不住手下极大的呼声决定两派重归于好了。回到摩鲁萨加鲁萨之街后发现双方也不再各占一街了，没事儿也开始串串门（笑）。我们打算去找双方的儿女商量魔法之石的事宜。最后在魔术师馆的二楼找到了他们俩。二人倒也爽快，还没等咱开口就把魔法之石当作谢礼给了我们。此行可谓大丰收，该回王都去向芙伊露的母亲报喜了。

返回王都后直接前奔教会书库找阿露乌艾拉。她见到我们已经入手了三块魔法之石心里也有些底了。并告知据古书上的记载，另外几块魔法之石极有可能就在现在的诺依克里谷的周边地区。巴鲁那




家伙更是笑言十个二十个魔物都不在话下。事不宜迟，现在不是说笑的时候，立即出发前往吧。一行人北上进入山谷来到当地的森林部落里。这里的居民都是善射的能手。上边右侧的那个叫做乌依鲁玛的人看来像个管事的，上前问问她关于魔法之石的消息吧。而据说在森林深处的

加入队伍了。弓手的特点是可在第二排发动弓箭攻击，但前提是前面不能有人挡住攻击路线，在第一排则是发动剑攻击。其中男弓手威力较大，但没有恢复能力，女弓手威力稍弱则可以恢复体力。就在我们正要进入森林时乌依鲁玛把森林的情报等资料提供给了我们。此时记得找下面的冒险屋老人把新队员换到一线来，对比一下各自人员的能力值择优录用。

队伍整顿完毕后就从右边的小路进入希希玛之森吧。进森后热血的巴鲁自个就冲到前头，细心的芙伊露立马追上去叫住他。此时森林深处走出来一个叫那露希索的女剑士，从她的豪华装备来看估计非同一般。她也是来森林找东西的，但无功而返。她见到三个小孩带着一群战士神官很奇怪，并警告说森林深处可是魔物的巢穴。森林中魔物的特点是会全力攻击体力低的队员及列攻击。另外因为在之前弓手和我们达成合作协议的时候又提到，每战必须让弓手完成最后致命的一击，以此让他们达到练兵的目的。要实现弓手最后一击在人员的编排上有些讲究，首先把两个弓手全部换上阵来，首先这样概率就会大一些。此地阿俊的阵容为第一排空格、剑斗士、剑斗士、空格，第二排为弓手、魔术师、魔术师、弓手，第三排则安排空格、空格、主角、空格。一般情况下每回合换排即可，但如果之前剑斗士打出会心一击则要依实战情况随机应变了。数战后我们来到森林里的一座猫头鹰雕像处，我发现雕像底座上镶嵌着一块宝石，通过调查果然就是我们要找的魔法之石。

就在我打算拿取时乌依鲁玛出面干涉了，原来魔法之石是他们部落的圣物。如果拿走了宝石那将令森林中魔法肆虐。但事实恰恰相反，正因为这块魔法之石的存在，才会吸引那么多的魔物前来。为了证明这点，我们决定把身上的魔法之石拿出来，瞬间宝石之间产生了共鸣。乌依鲁玛也终于相信只有把7块魔法之石聚集在一起才能彻底的封印魔物，第一项。最后答应让我们取走了这第四块魔法之石，冒险至今宝石已经入手过半。就在我要离开的时候，乌依鲁玛请求我们去部落向村民说明一下森林魔物的原由，这当然没问题，选第一项。经过商议，部落的人们再不逃避现实，决定拿起手中的弓箭主动铲除魔物。

# 教会危机

就在我们正要离开部落的时候，突然从王都教会赶来个僧侣，说是芙伊露的母亲阿露乌艾拉被教会以异端研究的罪名抓了起来。本来还有很多人为此向教会长求情，但是这样一来必将以同罪论处。情况紧急才立马赶来通报。一行人速赶回王都，据其他神官说现在教会长为了不让人求情已经封锁了大圣诞堂。我们上前去果然被门卫赶了出来。我们一商量决定让巴鲁设计引开门卫再伺机进入大圣诞堂。起初我还以为巴鲁会来硬的，谁知道那疯子竟然在大圣诞堂前手舞足蹈外加胡言乱语，什么猫啊狗啊地震都来了，绝对暴笑的场面啊。我和芙伊露也就乘此机会潜入大圣诞堂。里面并没有人，接着来到地下牢中找到了被囚的阿露乌艾拉。女儿在此与母亲相见甚为伤感。并让我用剑把牢锁打开救出母亲。但阿露乌艾拉却劝我们立即离开这里。

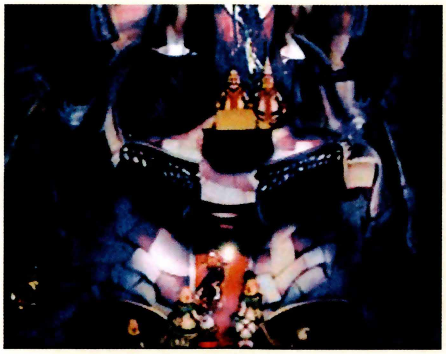
没办法，只能暂时回去再做商议了。就在我们要离开大圣诞堂的时候发现教会长与司书长从左门进来并在说些什么。从他们的对话中得知原来教会把阿露乌艾拉抓起来的真正原因是，在教会中支持

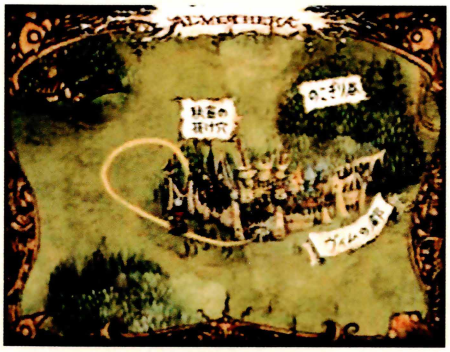



阿露乌艾拉的日益增多，教会长担心她会威胁到他的统治地位。而且他们下步的计划就是把阿露乌艾拉处刑彻底消除隐患。闻得此席话我们立即跑出大圣诞堂欲找到巴鲁商议。那家伙倒好，还在那里跳舞唱歌表演的正起味儿，浑然不知事态已经发展到非常关头了。此时司书长出来向大家宣布阿露乌艾拉将以异端研究的罪名在明日正午被处决，并又派人增援了门卫的数量。

该是行动的时候了。我们三人来到图书室与神官他们商议营救计划。明日就要行刑了，也就是说必须在今天晚上就把人救出来才行。但今日大圣诞堂肯定是重兵把守，好在神官还依稀记得在大圣诞堂还在修建的时候，在建筑图纸上记载着有通入的密道。而图纸应该就在图书室才对，最后我爬上梯子在上面的书架上调查发现建筑图纸。一切就绪，现在就等到晚上天黑就行事了。在此期间我和芙伊露聊了会儿。终于到了晚上，巴鲁与神官等人如期赶到。据图纸上的记载密道就在王都的北面。出城后绕到王都的后面进入与地下牢相通的密道与早已在此等候的神官汇合，他会给我们里面魔物的资料。接着就要看咱自己的了。这里的魔物没有什么难点可言，直接开打就是，有的甚至不用换排两回合就能搞定。三战后进入地下牢找到阿露乌艾拉。她得知明日就要被处刑的消息也很震惊，她一直都坚信自己的教会，但在事实面前也不得不低头了。而开门的任务自然是交给壮汉巴鲁来干了。只见他一阵助跑轰的一声撞开卫兵室取到钥匙把牢门打开救得阿露乌艾拉。此时再追加敌之情报和敌会心一击的资料。

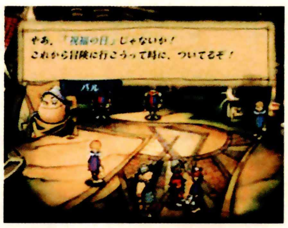
但就在我们正要脱出的时候被大量僧侣包围了。原来这是教会长与司书长设下的一网打尽之计谋。阿露乌艾拉还再次重申了自己的清白，但教会长则认定了她是为了夺取教会长的位置而利用歪说谋取大家的支持而已。她这样做只为对教会的挑





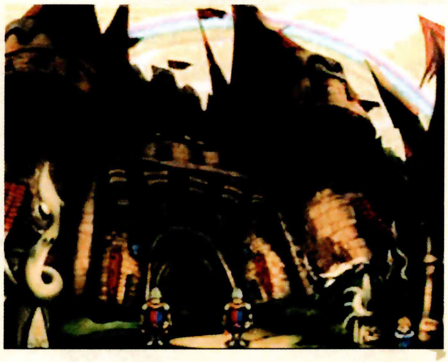
战，是必须要铲除的，并命令把魔法之石全数交出。

芙伊露则认为其余三颗本不属于教会，是千辛万苦才找到的。此时司书长急了，居然把教会长挤到一边开始发话。而在魔法之石的光芒照射之下任何的魔物都要现身，令大家万万没有想到的事情发生了，原来司书长就是魔物所变。一场恶战在所难免。好在此厮与前几个BOSS相比还算温柔，攻击力很低，只是要特别注意他的会心一击会在第三回合时发动，攻击力最高达到24，该换排时千万别犹豫。战后一直蒙在鼓里被利用的教会长终于醒悟了过来。开始相信了千年魔物复活的事实，对自己的愚蠢行为感到很内疚。并对寻找7魔法之石的壮举非常的肯定。宣布今后教会将对摩尔摩斯骑兵队的行动最大限度的支援与帮助。至此教会的这场灾难也圆满的避免了。




就在我们正要投入继续寻找魔法之石之旅时却得知古书上接下来所记载的散落地点已经破损无法辨认。好在此时教会长给我们提供了一点线索，他指点我们去王城找玛路塔恩大臣，他是王都最博才多学的人，应该会知道一些关于魔法之石的消息。听说要进王城最开心就是巴鲁了。他早就盼着这一天了。说是到时候回摩尔摩斯告诉姐姐她一定会自豪的。言罢还像模像样的学起王城卫兵迎接贵宾鞠躬致意的样子（笑）。好了，该去办正事儿了。北上进入王城正门，卫兵听说我们是教会长的贵宾立刻恭敬的让我们进城了。

进入王城后巴鲁好奇的老毛病又犯了，四处张望着。他先是去看水池边的水龙雕像，完了又对水池里的青蛙雕像感起兴趣来。得，服了他了，去叫他吧。我们从右边的门进入到玛路塔恩大臣的办公室。大臣对我们三人的身世背景似乎非常的了解。不愧为博学多才啊，虽然他有魔法之石知识却不能直接的帮助到我们，但我们也从中得知原来魔法之石和传说中7武器的关系。远古魔物肆虐，就在人类将要灭亡的时候，神选择了7个人分别赐于7件武器，以此对抗魔物。7人合力将魔物封印后化为7颗魔法之石散落世界各地。而现在勇者之墓就在王都西南部的欧托拉山脉周边的丛林



里。就在我们走出大臣的办公室时突然天空划过一道彩虹，而据说今天就是每年一度的祝福之日。是神的御使之日，也就是说今天的人们会受到神的祝福而力量大增。此时追加祝福之日之成长的详细资料。从中可得知今日是每年1月1日的祝福之日，今天的成长和年龄有着密切的关系，其中共分为成长期、全盛期和衰退期，一个人的能力最大值就是在全盛期与衰退期的结合点上。详细的各人能力变化则要打开编成画面看能力表。大致上到冒险屋利用入替机能看在能力表上的箭头就可以得知了。此时虽然大部分人的力量会得以增加，但某些人的力量则会相应有所减弱。只要依照择优录用的原则就行了。

（未完待续）



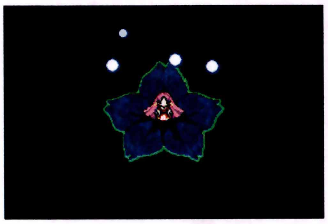

# 武士的成长

## ——樱国冒险

| GBA | 厂商：ENIX | | 发售日：2002.9.20 |
|---|---|---|---|
| | 类型：RPG | 价格：5980日元 | 其他：—— |

## ◆◆◆关于游戏的完美结局

其实这个游戏也有多种结局，关键在于面对最终BOSS的时候，采用什么样的战术。



最终BOSS“绝望の夜クロウ”会把“眠り姫サクラ”作为自己的“刃”，所以如果把BOSS的“刃”的霸气打光，意味着“眠り姫サクラ”会随之死亡。HPPY END是要在“眠り姫サクラ”存活的前提下，把“绝望の夜クロウ”本身（侍的霸气）打倒，这要求玩家懂得运用属性关系和招式的附加效果。

首先，要培养2、3个抗击打、掌握贯通+有属性特技的超越种，比如“时空斩”，就是具有贯通+地属性的必杀。还要有至少一个超越种掌握改变战斗空间属性的奥义。物品上除了霸气的回复药品外，还需要“吉备团子”若干。

然后就可以去见BOSS了。他会令战斗空间的属性变为“暗”，使所有属性相克性无效。玩家这时尽量不




要去攻击，而是用“吉备团子”来增加同调率，直到100%的时候，使用奥义把战斗空间变为有属性的。接下来就要注意了，BOSS的属性是“爱”，能克制所有属性，也被所有属性克制，换上那些掌握贯通+属性特技的超越种，一面注意回复，一面连续使用该类特技，这样一来，绝望の夜クロウ将受到比“眠り姫サクラ”更大的伤害，完全可以在“眠り姫クロウ”被打倒前干掉“绝望の夜クロウ”。

成功之后，游戏就不会结束，玩家可以继续去收集超越种，完成秘密任务。有些任务还是必须在打败绝望の夜クロウ之后才能领到的。




## ◆◆◆解析全部秘密任务




本作中有130个秘密任务，不仅有支线剧情，还可以获得珍贵的“超越种”、神器等，探索的乐趣尽在其中！

这些秘密任务大多是在各个城市里的秘密基地“アサガオ”里与忍者交谈获得的，需要其它条件获得的，在文中都有说明。特别要指出的是“自己输入”这个条件，是在秘密基地里，与画面有“？”的桌子处的女士交谈，自己输入日文的任务名称。这时不仅要注意空格，还要注意换行（到该换行的地方就一直输入空格，直到下一行）。




### No.000

委派条件：第1-113号任务完成
任务名称：サイゴノ　チョウセンシャハ　サイゴノ　ヒミツ
解决方法：在“大元卓”战胜サキ，获得“超越种”。
发生地点：宙樱都

### No.001

委派条件：游戏初期
任务名称：フタゴノ　ツカイ　ソロウトキ　ナガキ　アメモ　ハレアガル
解决方法：先在长野的“一文字温泉”1层和巫女のユカリ交谈，然后到东樱都“都厅”的2层与和尚ウンカイ交谈，买到“キツネの石像”。最后调查长野“忍者屋敷”门前右侧的石像。
发生地点：长野

### No.002

委派条件：游戏初期
任务名称：ココホレ　キューン！
解决方法：“一文字病院”大门正前方有一只叫リキ的狗，与它“交谈”。
获得物品：糖花エックス
发生地点：东樱都

### No.003

委派条件：游戏初期
任务名称：アカキハコニ　ネムルジンギ
解决方法：调查商店门外的垃圾箱。
发生地点：东樱都

### No.004

委派条件：游戏初期
任务名称：トリイヨコノサクラニ　キザマレタナゾ
解决方法：顺序调查：东樱都入口附近的樱花树、航空港旁边的樱花树、秘密基地アサガオ外左侧的樱花树、道场右边的樱花树、九号石碑旁边的樱花树。
发生地点：东樱都

### No.005

委派条件：青森解放后から
任务名称：アルジモトメシ　ヤイバナンジノスミカニテマツ
解决方法：回到“都厅”4层的“自宅”。
获得“超越种”：ニジガラス（金）
发生地点：东樱都

## No.006

委派条件：青森解放后から
任务名称：ワレノチカラヲ　ホッスルノナラ　ニノトリイニキタレヨ
解决方法：从“一文字病院”左边的牌坊下走过。
获得“超越种”：ニジガラス（赤）
发生地点：东樱都

## No.007

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：サクラノカゲニ　スガタアリ
解决方法：调查入口右边的樱花树。
获得物品：必杀　瑞祥破邪
发生地点：东樱都

## No.008

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：クライノ　コワイ
解决方法：进入东樱都的“地下街”底下2层，向前与マサキ谈话即可。
获得物品：信頼の石6
发生地点：东樱都（地下街）

## No.009

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：マボロシノケンシ　カゲツナ　マキモノ　トトモニ　サマヨウ
解决方法：从长野往东樱都走，不要坐飞机，会遇到カゲツナ，战胜他即可。
发生地点：东樱都

## No.010

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：ザイコ　イッセイ　ショブンイチ　キュウワリビキハ　アタリマエ
解决方法：在商店前和サラ交谈，再到商店里和店员交谈。
发生地点：东樱都

## No.011

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：オウリンセンタイ　ヤシロマン
解决方法：进入四号石碑旁的“民家”，在2层和ケンジ谈话。
发生地点：东樱都

## No.012

委派条件：打倒クロウ之后
任务名称：アラタナ　コウテイ　タンジョウ　アラタナジダイ　ハジマル
解决方法：回到“都厅”4层。
发生地点：东樱都

## No.013

委派条件：打倒クロウ之后
任务名称：リョウシノ　オトコ　ユウシャト　ヨバレル
解决方法：到三号石碑旁的“民家”3层和ハジメ谈话。
发生地点：东樱都

## No.014

委派条件：打倒クロウ之后
任务名称：ヨルカラ　ニゲルモノ　テンクウヘト　タビダツデアロウ
解决方法：和“一文字空港”里的行商人のアロア交谈，花1000G购买“特别フリ　パス”（以后就可以坐飞机去冲绳了）。
获得物品：特别フリーパス
发生地点：东樱都

## No.015

委派条件：游戏初期
任务名称：モモイロトイキ　マイチルハナビラ　テンカラプリンセスマイオリル
解决方法：调查长野城里的樱花树。
获得“超越种”：シツレンヒメ
发生地点：长野




## No.016

委派条件：游戏初期
任务名称：ロクノウラニ　ヒメタインボウ
解决方法：调查六号石碑的背面，然后到秘密基地“アサガオ”里和忍者ヤスケ交谈。
发生地点：长野

## No.017

委派条件：游戏初期
任务名称：オボロノ　ヒトカゲ　マチヲハカイス
解决方法：先和商店前的マイコ交谈，然后到“一文字温泉”2层和カズヒロ交谈。
发生地点：长野

## No.018

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：クラヤミデノ　ヒメゴト
解决方法：从长野方面进入“黑川の洞”，第一个岔路走左边，然后向左，战胜コテツ。
获得物品：奥义　八尺の镜
发生地点：不明（长野）

## No.019

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：ヒトリ　シズカニ
解决方法：调查三号石碑进入“信浓狱心流星战道场”，到画轴后面的房间找レンタロウ交谈。
获得物品：奥义　地球割り
发生地点：长野

## No.020

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：タキツボニ　オオモノアラワル
解决方法：从仙台方向进入长野，打败ハヅメ。
获得物品：奥义　金刚尘
发生地点：长野

## No.021

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：マボロシノケンシ　シゲツナ　マキモノ　トトモニ　サマヨウ
解决方法：从长野往仙台方向走，路上打败シゲツナ。
发生地点：长野

## No.022

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：テンニノボル　タキ　ニシキノ　オトメ　ミチビク　ミチナリ
解决方法：与长野瀑布顶端的カイジ交谈。
发生地点：长野

## No.023

委派条件：打倒クロウ之后
任务名称：スサマジイ　テンバツガクダル
解决方法：进入“一文字温泉”。
发生地点：长野

## No.024

委派条件：打倒クロウ之后
任务名称：ナガノノ　ミナズキノシルシ　ソノウラニ　ネムルモノ　アリ
解决方法：调查六号石碑背后的地面。
获得物品：传说のハサミ
发生地点：长野




## No.025

委派条件：打倒クロウ之后
任务名称：オンセンノ　タンスハフシギ　ブルブルブルブル　フルエルトビラ
解决方法：调查“一文字温泉”2层的保存库。
获得“超越种”：レンゲドウジ
发生地点：长野

## No.026

委派条件：游戏初期
任务名称：ミズベニ　マバユイ　ヒカルイシ　ドクガンリュウ　ノーオトシモノ
解决方法：首先和仙台八号石碑旁钓鱼的ケンキ交谈，然后到二、三号石碑间和虚无僧ジャキイチ交谈，得到“光る石”。把它交给钓鱼的ケンキ。
获得物品：攻击の石
发生地点：仙台

## No.027

委派条件：游戏初期
任务名称：オミセヲアラス　クロイカゲアリ　アシアトニハ　イシノカケラ
解决方法：在商店和ヨウジ交谈，然后调查二号石碑旁的道场外左边的雕像。
发生地点：仙台

## No.028

委派条件：游戏初期
任务名称：5ニン　キョウダイノスエッコハ　オシャレサン
解决方法：仙台“小元卓”门外左侧的一排地藏菩萨中，调查最左边

的一个，然后走到红色 牌坊下调查，得到“赤ト外套”，最后再次调查那尊地藏菩萨即可。
获得物品：花轮
发生地点：仙台

### No.029
委派条件：游戏初期
任务名称：イシガキヲ　タタイテ　ハズセ　マイゾウキン
解决方法：调查“观音城”入口和一号石碑之间的城墙。
发生地点：仙台

### No.030
委派条件：游戏初期
任务名称：サクラノシタニ　タタズムモノ　ヒトリ
解决方法：进入五号石碑旁边的民家，在一层和カズヨシ交谈，然后调查城市中间偏下处生长的樱花树。
发生地点：仙台

### No.031
委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：ゴウケンノモチヌシ　ソノナハ　ジュウベエ
解决方法：打败月影流星战道场的ジュウベエ。
发生地点：仙台

### No.032
委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：ドウジョウノ　オソウジ　セイカハ　フルビタマキモノ　ヒトツ
解决方法：进入七号石碑处的道场，与ツキコ谈话。
获得物品：奥义　草　の术
发生地点：仙台

### No.033
委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：センダイ　サイダイノ　キキ　ヤッテクル
解决方法：分别在三个道场内打败前来踢馆的人，然后往青森方向前进（要尽量靠左走），在路上战胜踢馆者的首领。
发生地点：仙台

### No.034
委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：マボロシノケンシ　シゲザネ　マキモノ　トトモニ　サマヨウ
解决方法：从长野经过“黑川の洞”前往仙台的路上，战胜シゲザネ即可。
发生地点：仙台

### No.035
委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：マボロシノケンシ　ムネザネ　マキモノ　トトモニ　サマヨウ
解决方法：从仙台往“胁道”方向走，在石阶上战胜ムネザネ。
发生地点：仙台

### No.036
委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：マボロシノケンシ　ツネナガ　マキモノ　トトモニ　サマヨウ
解决方法：从仙台往青森走的途中，尽量靠右边走（使用“龙飞の术”）打败ツネナガ。
发生地点：仙台

### No.037
委派条件：打倒クロウ之后
任务名称：エンタクノ　カゲトナルミズウミ　ソノシタニネムルモノアリ
解决方法：调查八号石碑右侧上方的湖岸。
获得物品：黑いメガネ
发生地点：仙台




### No.038
委派条件：打倒クロウ之后
任务名称：アカノトリイ　サソワレアラワル　アバレウシ
解决方法：走到红色的牌坊下调查。
获得“超越种”：メイギュウ
发生地点：仙台

### No.039
委派条件：青森解放后
任务名称：サムイ　フユノ　タクワエハ　シロイヨウセイノ　シタノシタ
解决方法：在通往“青叶の御柱”的洞穴入口附近和ミホコ交谈，然后调查洞穴入口处的指示牌。
入手物品：素早さの石6
发生地点：青森




### No.040
委派条件：青森解放后
任务名称：メイブツニ　ウマイモノ　オンセンニ　タマゴナシ
解决方法：先和“一文字温泉”1层的アキオ交谈，再到2层和ミナコ交谈，然后在“青札の洞窟”入口前调查落在地上的鸟群，战斗胜出即可。
发生地点：青森

### No.041
委派条件：青森解放后
任务名称：アカイミズハ　ドクノミズ　シロイミズハ　チカラミナギル
解决方法：与“一文字温泉”1层的カズコ交谈。
发生地点：青森

### No.042
委派条件：青森解放后
任务名称：ハカイノテイオウ　オオキナ　アカキイケノ　ホトリニ　アラワル
解决方法：走到九号石碑下方的水潭边即可。
发生地点：青森

### No.043
委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：アフロ　ダイバクハツ
解决方法：从札幌往青森方向走，战胜DJクラアク。
获得物品：アフロヘッド
发生地点：札幌

### No.044
委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：マワル　ネコニ　チュウイセヨ
解决方法：从仙台方向进入青森。
获得物品：必杀　曼珠沙华
发生地点：青森

### No.045
委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：マボロシノケンシ　ムネトキ　マキモノ　トトモニ　サマヨウ
解决方法：从青森经过“青札の洞窟”往札幌去的路上,战胜ムネトキ。
发生地点：青森

### No.046
委派条件：打倒クロウ之后
任务名称：ダイケンジャノ　ジャクテン
解决方法：在通向“御柱”的“地下通路”里战胜コダマ。
发生地点：青森

### No.047
委派条件：打倒クロウ之后
任务名称：5ホンスギカラ　ミナミニ−3ポ　ニシニ2ホ
解决方法：调查六号石碑左下方的某处地面。
获得物品：黑色い大地の壶
发生地点：青森




### No.048
委派条件：打倒クロウ之后
任务名称：キタノハジノオオキナ　イケニ　イノリヲ　ササゲヨ
解决方法：调查“一文字温泉”左边的水池，选项都选第一个。
获得“超越种”：セイリュウオウ
发生地点：青森

### No.049
委派条件：青森解放后
任务名称：ユキノモリノ　モリノナカ　シロイアクマガ　アバレマワル
解决方法：先与“一文字病院”1层的ノリコ交谈，然后出门，绕到“一文字病院”背后的树林里，经过一次战斗即可解决。
发生地点：札幌

### No.050

委派条件：青森解放后
任务名称：ユキダルマ　イチ　ニイ　サン　ヨン　ゴニンメ　ナガイキ　ヒノカゲデ
解决方法：调查过城里的4个雪人后，与商店左边的ユキエ交谈，然后绕到“公式星战斗技场小元卓”




的背后，对着树木调查。
发生地点：札幌

### No.051

委派条件：青森解放后
任务名称：シロイコイビト　ソラカラオチル　トメルハ　コイスル　オトメナリ
解决方法：与路灯左下方的コイコ交谈。
发生地点：札幌

### No.052

委派条件：青森解放后
任务名称：トケイダイヲセニ28ポ　ニシニ6ホ　キタニ4ホ
解决方法：调查四号石碑。
发生地点：札幌

### No.053

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：ユキノセイ　ユキノツカイニミチビカレ　コジョウニ　アラワル
解决方法：与“一文字病院”外的シノビ交谈，然后调查城里的4个雪人，从六号石碑处一直向右走到岸边即发生剧情，遇到的选项选“雪ダルマ”。
获得物品：太阳の衣
发生地点：札幌




### No.054

委派条件：打倒クロウ之后
任务名称：キョウカイノ　ヒガシノ　モリノ　オクニ　タカラアリ
解决方法：在“一文字病院”后面的树林里，偏右的一小片空地上调查。
获得物品：北风の衣
发生地点：札幌




### No.055

委派条件：打倒クロウ之后
任务名称：ピカピカトヒカルガイトウ　マチノメジルシ
解决方法：从市中心的路灯之间走过时自动发生。
获得“超越种”：ダイクウテイ
发生地点：札幌

### No.056

委派条件：青森解放后
任务名称：ウツケモノ　カブキモノハ　カミヒトエ　アタラシイモノズキ　テンサイハダ
解决方法：获得神器“共鸣の盾”之后，在没有装备它的状态下，与四号石碑后的“民家”3层的カズサノスケ交谈。
获得物品：身代わりの盾（失去“共鸣の盾”）
发生地点：名古屋

### No.057

委派条件：青森解放后
任务名称：アオイハナ　シロイハナアオノ　シタニ　カ　ルノーオタカラ
解决方法：在一号石碑下方有一朵青色的花，在那里调查。
发生地点：名古屋




### No.062

委派条件：青森解放后
任务名称：ゲ　セン　トウサン　ジョウショウ　ムハイノ　オトコアラワル
解决方法：与街机厅“ゲ　ムセンタタムタム”入口处的ゲ　セン店员交谈。
发生地点：名古屋

### No.058

委派条件：青森解放后
任务名称：ナゴヤノ　マチニ　オリタツモノ　ソノナハ　アキラ
解决方法：与上方树林边的狗“交谈”。
发生地点：名古屋

### No.059

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：ゲームダイスキ！　バトルダイスキ！
解决方法：与街机游戏厅门外的少女谈话。
发生地点：名古屋

### No.060

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：ゲーセンキング　ノーショウリノヒケツ
解决方法：和街机游戏厅里右上方的アラシ交谈，之后来到“名古屋南の森”，调查中间下方的狗，得到“传说の帽子”，交还给アラシ即可。
获得物品：メダル2000枚
发生地点：名古屋

### No.061

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：ナクシタラ　サッパリミエナイ　メガネメガネ！
解决方法：与“神童流星战道场”的エッジ师傅交谈，然后调查五号石碑,得到エッジのメガネ。把它交给エッジ即可。
获得物品：必杀　苍龙冲天
发生地点：名古屋

### No.063

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：アイスベキ　ボウケンヤロウ
解决方法：从名古屋往长野和东樱都方向走，过桥的时候自动发生。
获得物品：ガイのサイン
发生地点：名古屋

### No.064

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：オトコモ　オンナモ　ナゴヤニ　ツドイテ　アラソイヲ　モトム
解决方法：在“神童流星战道场”先打败三个女徒弟（モリア、フタバ、トモエ），再战胜マミ。
发生地点：名古屋

### No.065

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：フタゴノ　タンケンタイクラヤミ　ダイソウナン
解决方法：从名古屋往东樱都走的过程中,在“远相模の洞”里自动发生。
发生地点：名古屋

### No.066

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：マボロシノケンシ　マサカゲ　マキモノ　トトモニ　サマヨウ
解决方法：从名古屋往长野方向走，在路上战胜マサカゲ。
发生地点：名古屋

### No.067

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：マボロシノケンシ　カゲヨリ　マキモノ　トトモニ　サマヨウ
解决方法：从名古屋往东樱都走，经过“远相模の洞”时，在有地藏




菩萨的洞口处战胜カゲヨリ。
发生地点：名古屋

### No.068

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：ソノーショウネンニームラクモモ　スベテ　ホロボサレルダロウ
解决方法：在“远相模の洞”入口附近自动发生。
发生地点：名古屋

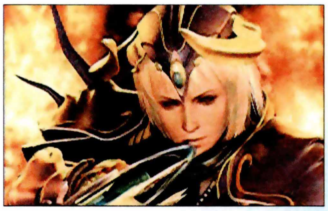
（未完待续）

■文／刘鹏




# FF1 简易流程攻略

整个世界不知为何被黑暗笼罩,风水火土四块水晶失去了原有的光芒，4位光之战士为了拯救世界出发了……



## ■序章

主角一行四人进入コネリの城，前往2F和国王对话，得知公主被捉走。完毕后出城，可先在王城下的镇里稍做整备，之后前往大陆北端的カオスの神殿，神殿中央的门里是BOSSカランド，可轻松获胜，其他的门里有道具。战斗结束后救出公主，返回王城，剧情后跟公主对话可得到リュート。

## ■一章　しんぴの键

出城，剧情结束后通过修好的桥，向北走来到マトヤの洞窟，和洞里的魔法师マトヤ交谈后得知她的すいしょの目被偷走，看来需要帮她寻找了。之后前往大陆的东边，来到プラボカの港町，这里正在受到强盗的侵袭，向左上角走看到一座房子前有三个人，上前进行对话后即和九个海盗发生战斗，胜利后可得到一艘船。

乘船一路往南,到达エルフの城,进入大殿得知这里的王子已经沉睡了无数年之久,他的臣民都希望得到主人公们的帮助。之后在城中四处转转,打听情报,离开王城后向西走,来到にしのしろの城,这里只有一个国王，上前交谈后去南边的ぬまの洞窟，在B3F可以找到王冠，随后回にしのしろの城，将王冠交给国王,结果国王突然变身，BOSS战。胜利后得到了すいしょの目,当然是立即返回マトヤの洞窟，将其交给マトヤ了，作为谢礼她送给主人公一行めざめくすり。回到エルフの城，把めざめくすり交给王子的侍从，救醒王子后得到しんぴの。返回コネリアの城，用刚得到的钥匙打开城里两扇上锁的门，取得ニトロの火药。之后向西到ドワフの洞窟把火药交给洞里一个叫ネリク的老人，他就会让运河工程完工。乘船下行，穿过西方刚开通的运河即可抵达外海。



## ■二章　飞空艇

通过运河往上来到看起来一片荒废的メルモンドの町，在镇中跟村民打听消息后得知这是因为附近的吸血鬼作祟造成的，在村里还可以打听到关于巨人岛的情报。出镇后前往南方半岛的アスの洞窟，击败BOSS后在旁边的宝箱中取得宝石スタルビ。随后去巨人岛きょじんのどうけ，把刚得到的宝石交给拦路的巨人就可以通过了，通过后来到はんじゃの洞窟，从那里贤者手中得到一根土杖以及相关提示。返回アスの洞窟，在屋后的石板前使用土杖，石板裂开，露出了一条通道，通过复杂的迷宫后终于看到了土之水晶。击败使大地腐败的真正敌人BOSSリッチ后登上台座，土之水晶恢复了昔日光芒。

回到メルモンドの町打听关于飞空艇的消息，之后乘船往西可以到达一个被湖泊环绕的城镇クレセントレイクの町，进入后和右上方的12位预言家们进行交谈，之后得到独木舟。在村中还可以打听到村北洞窟里可以使飞空艇浮起的ふゆうせき的消息。

乘独木舟顺流来到こおりの洞窟，这里的迷宫很简单，先从B2F的陷阱跳下后再从直通阶梯回到B1F，进入里面的房间，从陷阱掉下即可来到宝箱面前，里面装的正是ふゆうせき。

前往大陆南方的リュカンきばく，在沙漠中使用ふゆうせき，飞空艇从沙漠升起，上前调查即可入手，注意飞空艇只能在绿色草地上着陆。

## ■三章　海底神殿

乘飞空艇来到河流上游的グルグ火山（多带点回复剂）。在B5F可以找到火之水晶。和BOSSマリリス交战，胜利后火之水晶的光芒恢复。

北方的岛屿上有很多住着龙族的地洞，多转转收集些情报。和龙王交谈后前往西边的しれんの城，在B3F的一个宝箱中找到ネズミのしっぽ，回龙王殿后将此物交给龙王バハムト，他就会提升全员能力。

乘坐飞空艇来到オンラクの町，这里有一个没有换气系统的潜艇，要使用它需要空のみず。打听消息后去地图右上方的きんちょうの町，在那里发现一处泉水，收集情报后向西进入沙漠，在绿洲旁遇到商队后花50000G购买よせのビフ，放出囚禁其中的妖精并跟她回到きんちょうの町，她就会赠给主人公空のみず。

乘坐潜艇来到海底神殿，在最上层西北角取得ロゼッタいし，最底层遭遇BOSS战，胜利后水之水晶恢复光芒。

回到メルモンドの町，找右上方的学者ウンエ交谈，之后出镇向东来到ルフエインじんの町,和居民交谈得到チアイム,并打听消息。之后在オンラクの町顺河流穿过瀑布进入一个洞中可以看到一个机器人，交谈后ワブキュプ入手。现在主人公一行即可向浮游城出发。



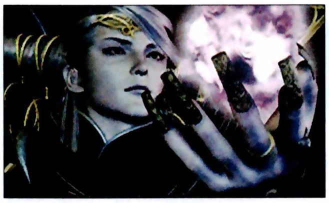
## ■最终章　返回过去



有了チャイム后就可以进入しんきろうのとう，在3F的跳关地带使用ワプケュプ。来到浮游城，这里的楼梯都由三角形的跳关地带代替。到了浮游城的最上层有一条细长通道，尽头的房间里是风之水晶，BOSS战胜利后风之水晶也恢复了光芒。

回到クレセントレイクの町，剧情后前往カオンの神殿，看到5只蝙蝠，剧情后主人公一行返回了2000年前的神殿，在尽头门内一个充满邪气的石台前使用最早从公主那里得到的リュト就可破坏邪恶的封印，迎来与最终BOSS的决战。

铁杆合作组·MONSTER



# FF2 简易流程攻略

从希尔蒂公主那里得到了反抗军的暗语“野玫瑰”（Rose?のばら），并从公主旁边的敏武那里得到任务之后出城前往大陆北侧的费音城，切记在费音城中不要与帝国守军交谈。从费音城北侧绕过城墙后进入酒店，与右上角的酒店老板交谈并说出暗语“野玫瑰”，老板便会让出他身后的暗道，与暗道深处的王子斯考特交谈。王子死后回到亚鲁迪阿镇将王子的遗言告知公主。与敏武交谈就会加入队伍，他携带的独木舟（カヌー）在水域中使用相当方便。

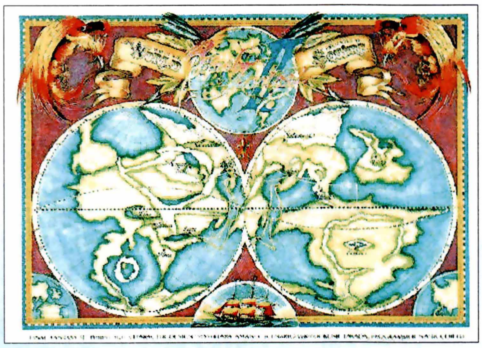


渡过北方的湖泊往东行可以到达帕鲁姆镇，乘坐油轮前往波夫特。在波夫特的酒店里可以找到一个叫施德（シド）的人，乘坐他的飞空艇来到萨拉马多镇，在一间屋子里发现了唯一的男子——约瑟夫。向他说出暗语后前往萨美朵瀑布洞穴，在第三层发现萨拉马多镇的镇民。情节后继续深入至洞穴的第五层，做掉挡在放有宝箱的房间门口的那只怪物后边可以从宝箱内得到米斯里尔金属。在本层深处还可以找到跳跃法书。

回到亚鲁迪阿镇后，在武器店将金属交给托布鲁，他就会炼造出米斯里尔金属的武器和防具。



之后前往同样被帝国军所占领的巴夫斯克镇，这里与士兵交谈不会引发战斗。镇南可以找到反抗军的间谍，和他说出大战舰的消息，他就会让出通路。当到达地下信道出口的时候引发情节。追赶着黑骑士来到外面却发现战舰已经起飞了。之后再一次回到地下信道，在房间里的宝箱中可以发现通行证（つうこうしょう?通行证）。到波夫特找施德询问有关飞空艇和战舰的事。回到亚鲁迪阿镇引发情节，之后再次与公主交谈。来到萨拉马多镇与约瑟夫见面。之后坐独木舟来到萨美朵瀑布洞穴。



在洞穴入口附近有一块兰色记号石头。在凹处的右上角调查可以发现秘密房间的信道，顺此道前行就可以得到雪上船，之后就可以在雪地上自由移动了。通过一片广漠后到达了雪原洞穴。在地下五层右上方一个海狸前得到了提示，顺着提示找到了右方墙壁的一条迷道。顺路前行看到了守护女神铃的阿达曼泰玛，将其击败后就可以在其身后墙上拿到女神铃，最后顺着右方的信道出洞，情节后回到萨拉马多镇。

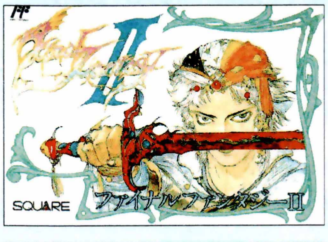
接下来前往卡修恩城。入城就可以看到一楼大厅中央的太阳火焰了，但没有超级火把无法获取此火种。超级火把在四楼，打倒守护兽后获得。回到进城口的大厅，使用超级火把获得了太阳火焰。回到亚鲁迪阿镇，得知公主被抓。众人立刻向北方赶去。在战舰深处找到了被关押的公主姬蕾妲和施德，之后黑骑士出现。

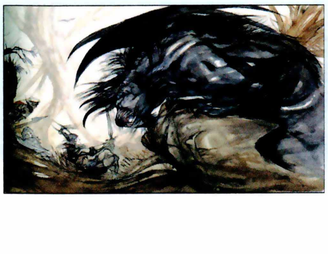
从亚鲁迪阿镇出发前去一次公主的房间。在帕鲁姆镇会遇到陌生的女子——女海盗蕾拉，乘她的船出发并在海上战胜后她就会加入。到达迪斯特城与母子俩人对话。在城北的迪斯特洞窟地下二层可以在龙骑士的骨骸中找到项链。回到迪斯特城佩带着这条项链与飞龙交谈。再次来到迪斯特洞窟地下五层。击败守在泉水前的怪兽后回到城堡。在亚鲁迪阿镇公主的房间中击败假公主。在斗技场穿过中央战场后便可以发生情节。之后在大牢地下二层找到公主。




回到亚鲁迪阿镇后向费音城出发，中途会遇到反抗军的临时营地。在费音城口蕾拉加入，击倒顶层的司令官收复费音城。情节后在城内一房间中找到波尔并从他那里得到咒语，在公主所在的大殿的右上角使用此咒语便可打开秘密信道，在第五层可以找到两个面具之一的白面具。

在敏西迪亚城地下室，把白面具戴在女神像头上。打探后，乘船前往南方的一个小岛，在岛上山洞中的地下五层的一个房间内击倒守护兽后得到黑假面。来到敏西迪亚洞窟地下一层的房间前出现黑幻像，将黑面具戴在它脸上它就会消失。在地下五层一间屋内的三宝箱中找到了晶体杯。之后坐船往位于一个环形海湾的一个中间海岛上的敏西迪亚塔，船行至海湾口时会引发情节。之后龙骑士理查得加入了队伍，顺着理查得的指引找到一条船并做掉挡在船前的怪兽，接着乘船从海龙体内的缝隙中逃离后回到了费音城。





前往迪斯特，情节后乘船再次前往敏西迪亚塔。在10层的大门内得到了究极之书。回到敏西迪亚得到消息后赶回亚鲁迪阿镇，情节后前往费音城，在费音城的镜子大厅对着镜子使用在龙骑士骸骨上得到的项链。进入龙卷风后来到最深处干掉帝国皇帝。

前往波尔的家中，情节后乘船来到波夫特镇外得到飞空艇。从帕拉美奇亚城的上方落入城中，在第七层会遇到黑骑士，就是雷恩哈特。请结果后他会加入队伍!?

先回迪斯特城给与那对母子对话，之后到敏西迪亚村向魔道士们打探消息，记得补充好所需之物。死亡大道的入口就是敏西迪亚以北的泉水。里面是走不完的迷宫和打不完的怪兽。进入大混乱城的入口并通过一个跳关地带来到了大混乱城，在一片暗无天日的空间里，帝国皇帝在静候着……

铁杆合作组·星川明人

读者大人投稿的正式版

绝对隐藏

# 秘技天地

本期友情客串，顶级星战COSPLAY



## GBA 奥伽战争外传

游戏推荐度：8　秘技实用度：6

**●特殊效果武器及魔法的取得**

一些武器和防具是有特殊效果的，只不过像杖和指轮用多了会坏掉。使用方法为在战斗的item中，按→键（有无效果，按select查找）。例：通关一次后得到大天使的那把アソビツォン可攻击2格（损血）

大地の指轮

疾风の指轮

各属性的魔法杖，对应相同属性的魔法（那些不能使用魔法的职业也能用）物理攻击最强剑：培养一只黑龙（道德为C），待其升至顶级时，用它使用道具スナッブドラゴン会变成一把剑。具实用了该道具而得到的剑是化剑人的能力的一半罢了。

——上海市浦东新区　汤恺亮




## PS2 吉翁最前线-0079

游戏推荐度：7　秘技实用度：6

**●夏亚及其扎克ⅡFS专用机入手方法**

爆机一次后存档，进入该档后选择训练模式，将训练关①打过获得S级便可使用夏亚。另外值得一提的是夏亚的座机机动性是一般机体的2倍，行走起来健步如飞，其120mm专用机枪也奇准无比，弹无虚发。

**●卡马尔·扎比及其扎克ⅡFS专用机入手方法**

训练模式中将训练关②打过获得A级便可使用。

**●联邦军训练关**

将训练关打出6~7个S级便可出现2个联邦军训练关，将其打过后又会相继出现3个联邦军训练关。在这里，我方机师可使用陆战型高达（RX-79[G]）、吉姆（RGM-79）、陆战型吉姆（RGM-79[G]）、狙击型吉姆Ⅱ（RGM-79SP）、量产型钢坦克（RX-75）、量产型钢加农（RX-77D）、重装型吉姆等，只有吉姆和陆战型吉姆是可三机一组。陆战型高达十分强劲，大家试试便知。还听人说将全部训练关以S过关便可使用高达（RX-78）和高达6高机（RX-79-6）。

——湖南省长沙市　PMX-001

## GBA 马里奥A2

游戏推荐度：8　秘技实用度：7

**●加命大法**

在星星世界第3关，那一关很短，只有两个屏幕长。先不要吃掉关卡后的恐龙金币，走到关卡前，等待坐在云上的人，扔下怪物，越多越好，然后过关，你就会发现加很多命，我最多一次加了24条命，而时间只需20秒左右。（可重复）




——江苏省丹阳市　宋文

## GBA F-14TOMCAT

游戏推荐度：7　秘技实用度：6

**●ACE模式下的密码**

1.XDFTRLFF　2.KJTRDBPT
3.RVBPZJVM　4.BMNQYLNF
5.LFMSDNBQ　6.PGHPCZNJ
7.DKDGBPQK　8.GSYPZLCT
9.DCZXRPQR　10.WRTNJYSX
11.JDPQMLRT　12.SPBXBMRG
13.SPXPRGDH　14.LPFGNBGZ
15.TQWJGZHN　16.BGJKSZPQ
17.PLMNHRTY　18.GLMRTRRC
19.NHDJPBCX　20.LCMLFLTC

同郑超那组密码一样，在输入最后一组密码，会退回到开始画面，进入第二轮游戏，密码通用，但敌机却变成了早期的三翼飞机，无导弹，性能很差，更不会发冲击波。

——上海市　仲巍

## GBA 恶魔城白夜协奏曲

游戏推荐度：8　秘技实用度：7

**●风+十字架+crash stone的连续技**

装备crash stone；近距离使用集气攻击（不必集到满，有就可以）一般是近距离2段技（用鞭和集气攻击各一段），这时会形成连续创击，而十字架和集气攻击是连续判定。

**●使用西蒙**

通关一次后不但可使用剑术高超的MAXIN（用法见2002年7月期电软）如果在KONAMI标题画面，依次输入。↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、B、A恶魔城的背景会变为蓝色，此时在Boss Rush Mode中出现的主角是久违的西蒙（攻击力、防御力奇高、就动作慢3点）有得必有失嘛！

**●见到79号小鬼**

很多朋友在过关后都见不了怪物图鉴上的79号怪物，其实79号怪物必须在主角的 Lack>150时才会出现……（很多好装备）

——上海浦东　斌斌

## GBA 光明之魂

游戏推荐度：8　秘技实用度：6

**●无限加钱法**

任一角色来到村子的店铺，先拿起自己已有的道具，按2下“R”键，然后放下，再选一件店中自己能买得起的道具，用十字键把它移到刚才选的自己道具的上方，按“R”键就可将其又卖回给店主，自己却没有花钱（注意：所选中的店中的道具要拿在手上，不可以在道具档中放下）。

**●隐藏关卡出现**

利用任一角色在游戏通关一次后进入ADVANCE模式。打到第八关时同时按下“L”、“R”、“A”三个键就可以进入隐藏关“迷Eタ”ンシ“ョン”。此关总共十八层迷宫，都是从ADVANCE模式中的八大关中选出的迷宫组成的新关卡。BOSS是ADVANCE模式中的第七关BOSS，不过动作好像又加快了。

**●对付闪电法师的心得**

其实很简单，只要一步不离地紧跟在它们后面，它们就不会攻击你，但如果好几个闪电法师同时出现，就把其中一个或是单独在一个位置的那个闪电法师用“跟”的方法逼到一个看不见其他人的小角落猛K。

另外，第七关BOSS的闪电攻击也并非100%躲不了。当他选中黄剑（就是电剑）时就立刻溜到他身后，这样他的闪电就劈不到你了。如果他在角落放电，那么挤在他身边就不会被劈

——江苏南京　肖科



## PS 射雕英雄传

游戏推荐度：7　秘技实用度：5

**●获得稀有物品**

有游戏中的“枪、朴刀、吴钩、直刀、青铜剑”这五件兵器中某件，会在“牛家村、金兵关华筝的山洞中、和从商人或店铺中买到”，游戏后期黄蓉受伤的那段情节过后，再回到杭州，当铺老板便要求和主角交换这五件兵器交换的物品分别是：

（1）记忆的书：可记起癖好“记忆”发动时不消费“内功、轻功”。

（2）起死回生的书：记住癖好“原力”发动时可回复“内功、外功、轻功”。

（3）夏枯草：内功+20。

——辽宁　孟庆浩

## DC 樱大战3

游戏推荐度：9　秘技实用度：——

**●大神的无限连击**

首先，需要通关一次，在巴黎的幽雅一日中，分别将神父的初级问题，女管家的中级问题，警官的上级问题，共30题全部完成，回到剧院便可玩大神专用的光武迷你游戏。在选择机体时选择力量为3星、速度为5星的大神机，开始游戏，游戏中尽量将敌人引到一块，然后按A键攻击，注意不能按得太快，第一下输入完毕略顿2秒再按，如果敌人的距离拉远了再向前走几步再攻击即可，由于一批敌人打死，又会出现第二批，所以连击数下可以猛涨，如此便可获得高分，得到隐藏照片。

另外，将对手逼到角落里，然后看准对手的头，按B键往头上踩，不要按方向键，也可形成连击。

——天津　常亮

## GBA 超级机器人大战A

游戏推荐度：8　秘技实用度：8

**●机战A升级大法**

步骤一：选定出击机体。必须包括主角、两架可以补给的机体（如塔布和京四郎）。

步骤二：主角冲进敌阵狂杀，注意最后留下一个小兵不能杀。

步骤三：把塔布移动到京四郎身边，因为空战结构的机体每次移动会耗EN，所以京四郎立刻可以为塔布补给了。如果两人同级数，补给一次可以加200EXP。当京四郎比塔布高了一级，就让塔布帮京四郎补，补一次加260EXP。就这样交替上升，约两个小时，两人都有99级了。而另一边主角要不断闪避小兵的攻击。然后，让波士帮塔布补给，补一次可升一至两级，不到半小时，也升到99级了。然后，将甲儿、琼、铁也、清子等人依次换乘机器人头领来升级。最后你会发觉，敌人的级数至少有60级了。主角升到七、八十级也是轻而易举了，哈哈~~

——广东　陈宏华

## PS2 真魂斗罗

游戏推荐度：8　秘技实用度：8

**●30人秘技**

在游戏标题画面用2P手柄依次输入上 上 下 下 L1 R1 L2 R2 L3 R3

听到效果音后即告成功。

——北京　IUIU

## DC KOF 2K

游戏推荐度：7　秘技实用度：5

**●KF2000BUG（人物卡住）**

玛丽用麦卓作护援，在右边情况下用←储力→击中后↓↘→按B或D，护援攻击，超必（↓↘→↘↓↙←+A）击中对手，按序输入←→←。对手定着动不了？

——惠州　吴志超




↑PS2版星尘大海高度期待中

## DC 我的女神

游戏推荐度：7　秘技实用度：7

**●关于辅助卡片的获得**

游戏中总共有七种不同的辅助卡片，在正确回答女神的问题后可从女神手中获得，虽然表面上看是随机获得其中一张，实际上在每一位女神那里各自都有一种获得几率比较大的辅助卡片，虽然不是能100%获得这张卡片，但是也比其它卡片来得可能性大，因此合理选择不同的女神所在地点的话有事半功倍的效果。

一级神二种非限定免许的女神贝璐丹迪（ベルダンディ），“三选”卡片获得几率较大。

二级神一种限定免许的女神斯库璐特（スクルド），“延时”卡片获得几率较大。




二级神管理限定免许的女神兀璐德（ウルド），“错误无视”卡片获得几率较大。

一级神二种非限定免许的女神佩奥丝（ペイオース），“二选”卡片获得几率较大。

一级神特务限定免许的女神琳德（リンド），“攻击力二倍”卡片获得几率较大。

一级非限定魔玛拉（マーラー）…………从她手中能得到卡片就不错，恶魔的便宜可不是好占的。

—— 北京　天使受容体・K1

## AC 合金弹头3

游戏推荐度：7　秘技实用度：7

**●巧打任务4的BOSS**

任务4最后BOSS的厉害程度实在令人头痛，现在介绍一个能将BOSS攻击完全封住的方法。BOSS战的场地是一个两边都是悬崖的祭坛，当BOSS发出幽灵炸弹来攻击主角时机会就来了，让主角紧贴屏幕边缘引诱幽灵炸弹，方法是操作主角向屏幕边缘跳跃，当身体向下落时再拉反方向回到祭坛上，操作上有一定难度，如果能成功将幽灵炸弹引下祭坛而没有触地发生爆炸的话就成功了，这样就会发现被引下祭坛的幽灵炸弹只会在祭坛下转圈，而BOSS由于不能同时使用两种攻击方式而无法再度进攻，只会在天上乱飞等待幽灵炸弹爆炸，这种情况下打败BOSS可谓易如反掌。

——北京　天使受容体・K1

## GBA 恶魔城・月之轮回

游戏推荐度：7　秘技实用度：5

**●技巧补充**

防御最高的并不是光辉护甲，而是魔咒护甲，在机械塔一个破墙而入的地方反复打倒利利穆可得，EXP最高的也不是9040，而是地下保管库中一个破墙




而入的地方的利利斯，其经验值为20000整，如果用卡片增加经验值可达到22000这些利利家族的东东都是有五只光环的怪鸟，它们的攻击和防御都很强，等级过低很难应付。

**●BOSS打法**

等级不用升至最高，只需拥有全卡片，便不难对付Boss，我曾用36段打倒过它，很有挑战性哟！如果可以站着增加HP，不防去竞技场底层（倒数第二）找圣武士，运气好的话你会有惊喜的发现。

——浙江　刘务

# GC版PSO 究极攻略



文／铁杆组·tlw_wei　协力／变态NT小草

## 第一幕：初心者教程·系统&角色篇

| GC | 厂商：SEGA | | 发售日：2002.9.12 |
|---|---|---|---|
| | 类型：网络RPG | 价格：6800日元 | 其他：—— |

NGC版PSO到现在，已经鏖战了半个月了。笔者拿到的是带BUG的版本，不过在线征战仍然其乐融融。战斗之流畅爽快，绝非那些吹嘘画面如何漂亮、系统如何新颖的非即时网络ARPG能比。奉劝追求养眼效果的伪非“达人”们离她远些，虽然PSO贴图极美，但酣斗时绝对无暇顾及，否则必肝脑涂地。

先说一下PSO入门的最基本常识。鉴于很多玩友没玩过DC版就直接打NGC版，所以还是有必要说明一下的。

### 系统篇

**——ID问题——**

Section ID可以说等于是创建角色后看到的所谓“ID颜色”，这个参数直接关系玩家获得的武器种类。如果ID颜色和职业不相适合，在线作战还好，单机就只有哭的份儿了……那么ID颜色究竟如何预知呢？决定ID的每个字符都有其对应数字，把这些数字加起来就知道ID颜色对应的数字了。下面是字符和数字的对应关系：

0 — (2<FPZdnx　　1 — )3=GQ[eoy

2 — *4>HR fpz　　3 — !+5?IS]gq{

4 — ",6@JT^hr}　　5 — #-7AKU_is|

6 — $.8BLV'jt~　　7 — %/9CMWaku

8 — &0:DNXblv　　9 — '1;EOYcmw

'\'号和空格是 2。各颜色ID的名称是：0 VIRIDIA；1 GREENILE；2 SKYLY；3 BLUEFULL；4 PURPLENUM；5 PINKAL；6 REDRIA；7 ORAN；8 YELLOWBOZE；9 WHITILL。举例来说，如果是PDKU这个ID，P=0，D=8，K=5，U=5，0+8+5+5=18。个位数就决定角色的ID，PDKU这个名字的ID为YELLOWBOZE。

**——MAG问题——**

MAG的同步率最高为120%，IQ的上限为200。这些数值愈高，MAG的特技愈容易发动（无敌、加攻防、回复、复活等等）。还有 DEF、POWER、DEX、MIND能力槽，这些的成长是会加在主人公身上的，但不能超过该职业角色的上限。MAG在成长到一定的程度（10级、35级、50级）时，能学到必杀技，本身的特性也会发生变化。

所以MAG也有能力之分，玩家可以依照需要养成不同类型的MAG，比如力量MAG、精神MAG、命中MAG，但绝对不要养防御MAG，当用插件弥补防御力的不足。至于MAG对食物的不同喜好，下期再做介绍。另外，退出游戏时MAG的同步率是会降低5点的，所以每次结束游戏之前将MAG存到银行里即可避免其同步率降低。MAG会每隔4分钟肚子饿，喂养时要注意。此次的GC版PSO还为各个角色精心设计了专用MAG，当MAG的四项数




值满足一定条件就会出现。

**——操作篇——**

DC时不管怎样挪动视角，在几秒钟后都会回复到原始视角。这样要想靠在墙角欣赏自己的特写镜头可是很费事的；而在GC上就不会有这种事





发生。这对某些自恋的BTJJ、GG们来说倒是很方便的……但GC版的照相狮子大开口，一个251记忆卡只能放上三张照片。

操作方面还是有缺憾之处：战斗时锁敌的精确率不如DC版，小TLW第一次打狮头鹰的时候站在它的左侧面（刚好锁定它的头），可是一开枪，打到脚上去了……重来也是如此，只好冒着被秒杀的危险，到它的正面去K它的头。

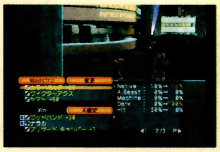
还有就是GC的类比摇杆好像定位不如DC的摇杆精确，方向上的微小差异会导致很大的不同。这就更需要玩家们多适应了……

文字输入也有了提高，比如打一个“赤”、“遗迹”等PSO常见词汇，那么相关的词语就会一涌而出。而且根据对方用定型文说的话，还能及时出现与之相对应的定型文答话。这个系统倒是很体贴人。但是……到了某些JJ（TAKI、HB、还有SF大人）手里就成了用来BT的工具……

**——武器防具篇——**

GC版的特殊武器比起DC版的来说，真是完成了质变。所有特殊道具均呈现红色包装。字体一律为金黄色，出现概率加大，种类增多。增加了双刀系兵器，如大和、武藏。所有的特殊武器都重新制作，像以前随手一大把的DB之剑、佛罗纹之剑，外形都有巨大改变，而且还有真伪之分。真DB剑和真佛罗文大剑还都有好几种，不同武器社和年代制造的能力也有差别；虽然与假的名字都

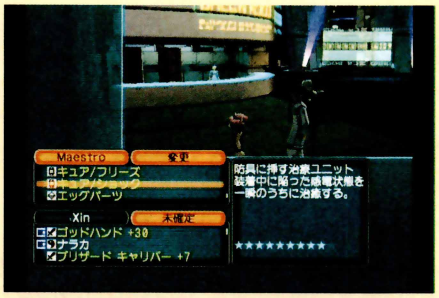
一样（星数和解说不同）、但只有真DB剑和真佛罗文大剑才能和铠，盾组合。





武器的属性也有了很大的变化，上限不再是60%，目前为止见到了属性为100%的BT东东。但是属性的附加伤害值也变化了，100%的附加攻击力还不如以前DC版同种武器40%的附加伤害值，气愤……但伤害的具体计算方法，我已推翻了自己以前的三个方程式，目前仍在探索中。

此次出现了增加铠插件的道具，再也不会为一些防高但无插孔的铠甲犯难。不过一个道具只能换一个孔，所以多多收集就行了。不过这次的PSO中敌人的攻击附带状态也多了很多（如感电），所以状态插件在战斗中必不可少。




**——敌人的变化——**

遗迹的敌人クロ　（爪）以前不会出现麻痹（マヒ）状态，在GC中就能“任你摆布”，不过用处始终不是很大。

EP-1森林的狼的攻击命中率大幅提高，以前是几乎打不中的。不过智商依旧低的可以，没事干降自己的攻防（草：自娱自乐嘛……）。

洞窟的花是个很好笑的敌人，它会向你喷毒气。命中之后它会嘲笑你（可爱的说）但它刚发出笑声时一枪打中它的嘴，笑到饱的会是你自己……

洞窟另一个搞笑的敌人是一半红一半蓝的双身怪，就好像街霸3的最终BOSS吉尔。要等它分开以后各个击破。但当你打死一半以后，它的另一半会呆在原地，看着它的“另一半”发出悲鸣……就因为这样被偶们取了很多的小名，我和同学叫它为同志，PDKU的MMJJ称它为BL




兄弟（草：我管它们叫FF里的“兄弟仁义”）……

还有遗迹的大块头（REIN JJ所说的飞拳大叔），这次它的攻击范围大了很多，远程飞拳发出后，手会打开，判定大的惊人（草：分明是花火桑的“落花啼鸟”嘛），等级不够很容易被它秒杀。近距离的“双风灌耳”很大几率会麻痹（DC版是100%麻痹）。但是有个巧打它的方法：接近它后就不会使用飞拳攻击，而是过来拍你，这时开始绕着它跑圈，但不能太快了。否则它会抄你的后路，让它随着你的方向转到270度时，你就会看到大叔可爱的一面。它的头绕晕了，再动不能。上面这些都是DC版没有的，制作者的敬业精神由此可见一斑。向SONIC TEAM致以最高敬意，修订版期待中。




——零七八碎——

NGC版可以在SHOP QQ中包装道具赠与伙伴，但价格不菲。有MINI游戏对应GBA上的《SONIC A》养查奥，不过要比按键的速度，心疼手柄的就不要玩了。（PDKU的CC和TAKI的按键纪录：TAKI的纪录为10秒连发70下，8秒误差0.03；CC的按键纪录为104 次/10秒，这个是为了抢道具才苦练出来的^^;;）

在新的地图EP-2中出现了很多新型陷阱，在中央控制区，居然有红外线控制的陷阱……不碰还好，一碰上就警铃声大作，然后冒出N多的火焰喷头狂喷初级火魔法，小TLW第一次的EP-2冒险就是红在它们手里，所以印象极其深刻。还有一种和坑道BOSS的光球差不多的牢笼陷阱，被困在中间就不能活动。用火力打击其顶部可以将其破坏，不过下次路过时它还会冒出来，真是无话可说……

这次出现了类似于CH模式的隐藏房间。那种看上去破破烂烂的墙，虽然确实是破墙，但只要向它射击6次就可以打破它！背后多是宝箱，至于能不能打出特殊武器，就看运气了。

EP-2地图大幅度增大，从宽广的SEASIDE就能看出来。俺经常跑到海边一站就是好久，也许是爱屋及乌吧，觉得GC对水的描绘并不比XB差^^。

EP-1的线下任务新添了三个以前的下载任务，但线下模式的特殊武器入手方式不变（如：煎锅、镰刀-噬魂者）。




## 角色篇

这次NGC的角色调整还是很大的，总体来说，以前的鸡肋角色都扬眉吐气了。

——FO部分——

FO总体变强，不过代价是TP消耗惊人，一个LV10的初级火焰魔法要TP15，快赶上BATTLE模式了，更不敢想象LV30会怎么样。虽说精灵FO站在原地不动可以回复TP，但速度实在慢死……人类的女FO就更别提。

人类的男FO就成了FO中最好用的角色，攻击可以到753，和RA都有一拼。物理攻击高就解决了DC版FO对魔防高的敌人打击手段不多的问题，不过论精神值还得看两个精灵法师的。但FO的高位雷电和冰冻系魔法的全屏锁敌被削弱了，打起来又要困难很多；辅助魔法的维持时间也大幅度缩短，而且很难找到高等级的攻防提升魔法磁碟，变相提高难度?

——RA部分——

RA中的新角色RAmarl（女性射手）也成了强力角色，命中上限达到216，高出机器RA角色好大一截。机器的瞄准难道不如肉眼? 虽然攻击力不高，但精神力居然有732，除了FO和精灵猎人，就是她的精神最高了。回头看看RAmar的精神值505，真是阴盛阳衰……

——HU部分——

再说说新加入的HUcaseal（长得和TAKI一模一样……），论能力应该是所有角色中综合实力最高的。攻防、命中和回避都十分的出色，而且GC版中的机器人角色一开始就可以使用陷阱，实用度大增。但缺陷仍然致命：没有精神力而无法使用回复魔法。PSO中的每种药品只可以带10个，所以到了高难度的地方，就会出现粮草短缺现象。虽然机器人在本作中站立不动就会徐徐回复HP，但速度……这就注定了HUcaseal上级者向的命运。 但是如果有同伴支持又另当别论，因此HUcaseal 就成了一个多人模式的专用角色（线上无敌，线下单练困难）。

（待续……）




——GC版PSO里职业的能力限界——

要注意的是，这个限界是包括了穿插件和MAG的。

| 人物 | 攻击力 | 防御力 | 精神力 | 命中力 | 回避力 | 幸运 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| HUmar | 1397(943) | 579(422) | 732(594) | 200(174) | 756(682) | 100 |
| HUnewearl | 1237(835) | 589(538) | 1177(885) | 199(147) | 811(666) | 100 |
| HUcast | 1639(1146) | 601(501) | — | 191(158) | 660(585) | 100 |
| HUcaseal | 1301(901) | 525(399) | — | 218(184) | 877(777) | 100 |
| RAmar | 1260(806) | 515(359) | 665(505) | 249(230) | 715(639) | 100 |
| RAmarl | 1145(743) | 577(426) | 1031(732) | 240(216) | 900(798) | 100 |
| RAcast | 1350(859) | 606(505) | — | 224(199) | 699(626) | 100 |
| RAcaseal | 1175(775) | 688(562) | — | 231(208) | 787(713) | 100 |
| FOmar | 1002(753) | 470(321) | 1340(990) | 168(138) | 651(551) | 100 |
| FOmarl | 872(721) | 498(351) | 1284(934) | 170(144) | 588(513) | 100 |
| FOnewm | 814(613) | 463(408) | 1500(1098) | 180(128) | 679(531) | 100 |
| FOnewearl | 583(483) | 390(334) | 1750(1200) | 186(133) | 883(735) | 100 |

括号里的是200级时没吃过药的能力。

# 目撃
Latest Program Lineup

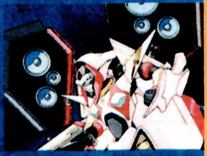
**VF-1**
**巴鲁基利**

超时空要塞的战斗主力,可变式战斗机。搭载核动力,可在大气层以外进行战斗,同VF-0一样有三种变形模式,分别是“战斗机”“步行战机”和“机器人”。

## 1994
## MACROSS 7
## AD2045

众多殖民船遨游于宇宙的时代。其中一艘叫做“macross7”的飞船遭受到超越天顶星人的新敌人“原始恶魔”的强烈攻击。macross7陷入了空前大危机中。这时如同火焰般的歌声在全宇宙回响起来。该作未采用之前系列的风格,一改以“热血”为主题。全13卷,各4800日元,万代制作。

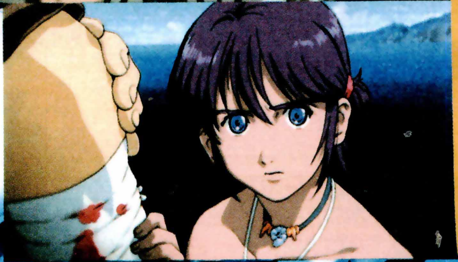

↑转型主人公,火焰巴萨拉。


↑机器人设计构思很独特。

## MACROSS ZERO
## 2002 AD2008

巨大战舰坠落已经过数年。为了让地球统一的统合军与抵抗的反统合组织展开了战斗。同时,遥远而和平的南方小岛也开始被卷入这场战斗……。以《MACROSS》之前的时代为舞台。系列最新作品,机器人以3DCG描绘。


←讨厌变化,对主人公怀有敌视情绪的萨拉。


↑其妹,玛欧。对主人公怀有淡淡的恋兄情结。

曾担任超人气大作OVA《机动战士高达0083》和剧场版《攻克机动队》的机器人设制的河森正治。他最初监督制作的作品是于1984年公开的剧场版《超时空要塞 可曾记得爱 》。这次故事的水准和视觉效果的质量比起当时有了大幅的提高。这部作品充分证明了河森正治的才能。河森对这部系列作品《MACROSS ZERO》投注了极大热情。从海外取材到设计最新的变形战斗机到绘画分景无一不是如此。助手田中孝行也以相同的热情工作着,不管是去各地取材还是现场谈判都身体力行。甚至,森野浩典还带着睡袋参加了连日的3DCG和格斗部分。他们的热情结束时就是崭新的“MACROSS”呈现给各位观众的时候吧。

## ~MACROSS年表~

AD 1982.10■TV版动画《超时空要塞MACROSS》(全36集/TBS)开始播出。以科幻战争加偶像的崭新的组合手法,受到卡通迷们的极大欢迎。

AD 1984.07■剧场版《超时空要塞 可曾记得爱》公映。以TV版为前提,设定加入大幅改变的当时杰作。以其超水准的制作和美丽的画面而成为一时的话题。

AD 1985.12■家用电脑专用的游戏软件《超时空要塞MACROSS》开始发售。在电视版的基础上又制作了同题材的游戏。因为是正规制作,所以其内容老少皆宜。

AD 1987.09■OVA版《MACROSS 闪回2012》发售。本是为了TV版和剧场版的放映再编辑的,但在剧场版中仅收录了6分钟未放映的片断。

AD 1992.05■OVA版《MACROSS 2》(全6集)发售。《超时空要塞MACROSS》,超时空要塞MACROSS在别的时空里展开另类情节,把“歌”作为武器的敌人登场。

AD 1994.08■《MACROSS PLUS》(全4集)发售。以大量运用CG而成为当时的话题。YF-19 YF-21的两个试飞机的驾驶员之间的争斗是本作的主题。

AD 1994.10■TV版《MACROSS 7》(全49集/TBS)开始放映。原作的人物再次登场,节目中的机器人战争在现实中的实况活动成为了公众的话题。

AD 1995.01■万代制作,《MACROSS 7》录像带化。约一个月时间内发售全13卷。在映像特典中收录了各集在电视未放映的片段。

AD 1995.03■全部英语配音的《MACROSS PLUS INTERNATIONAL》在日本以及海外地区同时发售。

AD 1995.09■在OVA版的基础上重新编辑再加入新制作的部分结合而成的《MACROSS PLUS MOVIE EDITION》公开。之后更以DVD为载体出售。

AD 1995.09■剧场版《MACROSS 银河在呼唤我》面市。内容是完全原创的新作,其中有2首专为剧场版特别制作的新歌。

AD 1995.12■收录电视未放映的2集ova《MACROSS 7 ENCORE》终于发售。登场人物意外的一次没有见过,是珍贵的一部。

AD 1996.08■万代制作,TV版《超时空要塞MACROSS》录相带开始发售。全9盒。8月发售1-3盒,9月发售4-5盒,10月发售6-7盒,11月发售8-9盒。

AD 1997.02■PS游戏《MACROSS DIGITAL MISSION VF-X》发售。历代的VF-X战机亮相,以拯救被困的偶像歌手为内容的3D射击游戏。

AD 1997.06■SS游戏《超时空要塞MACROSS 可曾记得爱》发售。射击游戏,在历代土星游戏中以其超群的制作而著称。

AD 1997.12■OVA《MACROSS7 -爆炸》(全4集)发售。描写了TV版《超时空要塞MACROSS》续作的主人公火焰巴萨拉之身一人在宇宙流浪的故事。

AD 1999.09■PS游戏《MACROSS DIGITAL MISSION VF-X2》发售。以王牌驾驶员构成的特殊作战部队“狮子”为故事舞台的3D射击游戏。

AD 2000.06■PS2专用游戏《MACROSS GAME EDITION》发售。忠实再现了原作的3D射击游戏,用3D制作的YF-19和YF-21格外漂亮。

AD 2001.02■DC游戏《MACROSS M3》发售。以2014年为舞台的3D射击游戏。TV版中的麦克斯和米丽亚闪亮登场。

AD 2001.07■WINDOWS专用《超时空要塞MACROSS VOXP》发售。操纵VF击落天顶星人的游戏,可进行网上的对战。

AD 2002.06■WINDOWS专用打字软件《超时空要塞MACROSS 爱打~打字 巴鲁基利》发售。按照显示的关键字打字进行小说。

AD 2002.08■满载附赠的首次公开影像的dvd《MACROSS 20周年附赠品珍藏》发售,因为是第一次的限量发售商品,极有收藏价值但售价也很昂贵。

AD 2002■OVA《MACROSS ZERO》发售,故事的舞台设定在《超时空要塞MACROSS》之前的时代。

# 超时空要塞二十周年特典

## 超时空要塞MACROSS
## AD2009

人类将外星人坠落的神秘巨型战舰起名为“macross”，又经过十几年的努力终于将其修复。在驶往宇宙的过程中突然暴走，并与正在靠近地球的天顶星人的舰队发生了冲突。值得纪念的macross系列第一作。拥有当时最新的机器人设计和故事情节不仅获得了观众的大量支持并且最终将其电影化。全9卷，各4800日元，万代制作。

1982



一切的开始——macross。



↑敌人是巨人种族的天顶星人。



↑从飞机变成机器人的设定。

**VF-0 不死鸟**

人类最初制造的可变形战斗机。为了使用强化流的喷气式发动机所以不能长时间运作。拥有“战斗机”、“步行战机”、“机器人”三种模式。在《MACROSS ZERO》中登场。

1994

## MACROSS PLUS
## AD2040

和天顶星人的宇宙大战结束的31年后。人类为了应付新的威胁开发新型战斗机YF-19和YF-21，2种机型开始试飞。互相是竞争对手又是好友的勇和加路特2个人在太空中迸射出生命的火花。讲述年轻人的青春偶像进行空战的OVA杰作。全4卷，各4800日元，万代制作。



↑新机试飞。



↑以歌声战斗。

## 无限的航程

林·明美，丽莎·海因斯，麦克斯，这些熟悉的名字在脑海中一一闪过，相信了解macross的人都是从每天晚上7点半的那短短30分钟里开始的吧。

不是十条辉而是瑞克·卡特，不是什么小白龙，而是充满着美国气息的「我的男朋友是飞行员」，甚至不是什么macross而是太空堡垒，对我来说那是真正的macross是完美的macross。当怀着无比期待的心情希望领略原汁原味的macross时，我受到的打击可以说是极其大的，毫无感情平板而生硬的配音应当是首当其冲的理由。在这一点上，中文配音的macross可以说是中国配音动画界中几部少有的出色作品之一。当然也有一些地方配音稍有不足之处但基本来说无碍于大局。

超时空要塞系列的第一部作品，由日本万代公司制作，1982年10月到1983年6月播映，共36集，每集25分钟。后来它还发行了LD版的9张合集，每张100分钟。这部动画的企划是大西良昌，人物设定是美树本晴彦，剧本是宫武一贵和河森正治。

随着超时空要塞MACROSS的最终结束，续作在众人的高呼中势在必行地登场了。美版的ROBOTECH续上的两部其实不能算是续集，完全是为了符合美国观众口味而硬扯在一起的这两集其实本身和超时空要塞全无关系，于是《超时空要塞可曾记得爱》《MACROSS-闪回2012》《MACROSS 2》、《MACROSS PLUS》《MACROSS7》以及未播出的《MACROSS7-最强之女舰队》大大小小包括剧场版以及OVA版以及现在的《MACROSS ZERO》等数十部作品陆续呈现在观众眼前。

在这期间相关的游戏也开始出台，由土星到PS到PC到DC到PS2。2002年9月26日发售的PS2游戏《ROBOTECH-BATTLECRY》就是以美版的太空堡垒平行时代为背景的游戏。虽然该游戏为原创游戏但还是可以见到许多怀念的人物比如瑞克（一条辉）、丽莎（早濑未纱）等。

在漫画方面MACROSS也不甘落后。1994年10月，美树本晴彦的漫画《Macross 7 TRASH》开始在日本《少年ACE》月刊中连载，它使用的是《超时空要塞7》动画的舞台和设定，但是描写的是麦克斯的私生子御堂柴与退役女军官玛哈拉中尉相识参加热门运动空中冰刀比赛的故事。美树本晴彦一贯的轻灵飘逸的画风加上在《MACROSS7》中的火焰乐队也会时不时的出现的设定使本作成为美树又一部人气大作。

# 金版MTV

**11月25日第三刷**

**定价6.80元**

20首经典MTV再制作!!最值得珍藏的电玩欣赏光盘!




**金版封面中外文歌词对照**

**20首MTV曲曲经典**

**邮购信息**

《电玩新势力》只能邮购第2(单光盘6.8元)、第9(单光盘6.8元)、11(双光盘10元)、12(单光盘6.8元)、13(双光盘10元)和《金版MTV》(单光盘6.8元),其余全部售完,请勿邮购。

邮购地址:北京6129信箱发行部　　邮编:100061

电话:(010)64472177(请在汇款单附言栏写明所购书刊名称及期数,地址要详细,邮资免取)



■这里就是战场……

■面对曙光，宁去争取哪怕其中一缕，就有希望……

■来吧，把你的想法告诉我，告诉看到这页的所有人。

■人生不该是黑白的，家也如此……

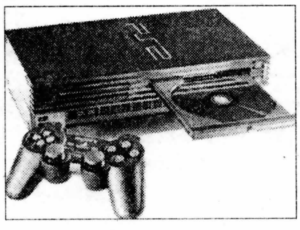
——仍然是　风林

# 闯关族的家

**黑白惜别号**

●看到"惜别号"这几个字，相信大家也多少会明白了，闯家从下期开始将正式步入彩色的世界。谢谢大家的支持，视觉效果脱胎换骨，风林将力争保持内容的精彩，以后我们就半月一见了。锁定双周后的发售日，第一时间会聚闯家，我们的努力，我们的精彩，你会了解到。

●本月在业界炒得最热的事情无疑是SONY大力拓展在华业务，其中也包括其当红娱乐平台PS系列在中国的销售计划。而这一切意味着今后玩家终于可以买到行货的PS2了，一直困扰大家的硬件问题终于一去不返。当然，其销售计划还没有正式展开，请关心PS2动向的玩家热切留心新闻栏目。



→SCE最前沿游戏终端正式登陆内地，慧眼者得天下，祝SCE好运。

●最近有读者来信表示对电软半月刊化的担心，主要问题集中在"编辑有精力制作半月刊吗"上面。在此风林可以向大家保证不用担心，一方面新编辑已经陆续到位，以前"四大天王"(笑)撑门面的情况已经不会出现了；另外，在作月刊时，很多精彩且时效性强的稿子都因为月刊、页码有限的关系没能及时刊登或者放弃，今后在作成半月刊后，原本大量的信息资源都可以充分、及时的与读者共享，杂志的内容也会更加丰富、充实。因此请大家放心好了。

●"游戏性"——我们已经很久没有听到了。是因为大家渐渐对游戏麻木还是没有能够吸引大家投入热情练习的游戏出现？虽然今年也有像"斑鸠"、"铁骑"、"MARIO"这样高难度的游戏出现，但真正下苦工夫去挑战的人……

●终于痛下决心再更新电视了，对于4：3兼隔行实在是无法忍受。换来的是年内多部重头游戏的购入计划放置，待来年再说吧~

●如果您买了XBOX，而您的机器并没有出现反复要求重新设定时间的情况，您千万不要以为机器出了问题。目前发售的XBOX已经去掉了反复设定时间的毛病，而早期机器的病发原因微软官方却没有给出一个合理的说法，真是令人摸不着头脑。另外，众多玩家正在利用XBOX在硬件上的灵活性，发挥DIY的精神，自己动手，自己改装，比如换上大硬盘将游戏COPY入等。而且模拟器这一"造福"玩家的东西也出现在了XBOX上，目前市面上已经可以买到利用XBOX来模拟NEO·GEO的光盘，但使用效果不明。不过还是奉劝动手能力较差的玩家，对待这样五大三粗的机器，还是多多爱惜比较好，越是看着皮实，就越是爱出毛病啊！

●鉴于XBOX的硬件销售在日本仍旧死水一潭，微软将年内XBOX的销售目标暂定为50万部。日本微软常务董事大浦博久在最近的一次采访中表示："抛开任何立场来说的话，我真的没有想到XBOX在日本竟然会卖得这么差。"看看到年底在XBOX上将要发售的重头软件，除了"飞龙ORTA"与"DOA排球"外，没有一款可以拉动硬件向上浮动的软件推出，从这一点上来看，XBOX的50万台目标仍旧是一项艰巨的、或者说难以完成的任务。

于今年2月22日在日本正式发售的XBOX，上市9个月，累计销量28万不到，距离目标还有20多万台，今后只有达到周销量4万的成绩才有可能实现。但很遗憾，目前即便是PS2也很难达到每周4万。

欲靠"XBOX LIVE"做最后一搏的微软，能够在硬骨头上留下深深的牙印吗？

●希望准备购买GBA的玩家不要再为产地而争论不休了。目前在日本市面上贩售的GBA(金、银新版)产地就是内地，也就是您即便在日本买GBA，也一样是MIC的。

●很佩服TEMCO啊~一部"DOAX"就可以引得人们争相关注，甚至日本媒体中接二连三刊登超大篇幅的特辑，板恒伴信更是曝光频频。游戏的宣传重点已经不是游戏的系统与乐趣，每期的报道都是DOA中性感MM的夸张动作与诱惑演出，实在是……风林心中的TEAM NINJA印象实在是打了不小的折扣。虽然美女是本作的卖点所在，但希望制作人不要忘记游戏本身的乐趣，不要成为鸡肋才好。




话题　请广大玩家就PS2在内地出售行货主机谈谈自己的看法，字数在500字以内。不定期热点话题讨论，欢迎大家参与。

■莎木传奇/御用画师　江勇




近来觉得，游戏音乐实在是太棒了，比之流行音乐也毫不逊色。

最开始是喜欢《樱大战》和《FF8》的主题歌，不论是《樱》的激情还是《FF》的飘逸，在我当时的心里就只两个字：好听。可慢慢随着思想的成熟，对事物的看法也逐渐深刻，现在再听游戏中的音乐，感觉已大不一样，不但从音乐本身，有时还会结合游戏的基调、剧情等方面去思考。

前段时间比较满意的是《合金 2》和《寂静岭 2》的主题音乐，KONAMI 在这方面确实拿捏得很到位，《幻想 3》的音乐也不错，味道独特，是首慢热之作。值得一提的还有《异度传说》的两首歌以及宇多田光演唱的《王国之心》片头曲，流行性极高，推荐。

以上说了这么多，可仍没提到重点，因为我最喜欢的却是《ICO》的主题歌。几个月前刚听到这首歌时，觉得无甚特别，只知道是日本著名的音乐制作人大岛满小姐的作品，但当第一次把《ICO》打穿后，动听的歌声缓缓从扬声器里飘出，我的心飞了，在夜空中四处飘荡……绝对是游戏音乐中的佼佼者，本人至今仍在猛听中。

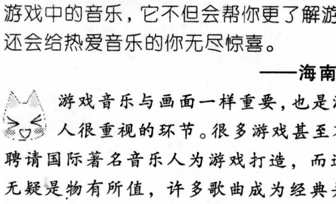
如今的游戏音乐已经受到了越来越多的关注，但人们仍普遍认为，游戏音乐只是点缀游戏的附属品，我对此非常不满，虽然不是说要让游戏音乐自立门户，好游戏离不开好的游戏音乐，这一点相信大家都清楚，我想告诉大家的是，也会有人因为喜欢游戏中的音乐从而买下这款游戏，本人便是如此。

希望大家以后在玩游戏的同时能好好欣赏游戏中的音乐，它不但会帮你更了解游戏本身，还会给热爱音乐的你无尽惊喜。

——海南　王小丹

游戏音乐与画面一样重要，也是游戏制作人很重视的环节。很多游戏甚至不惜重金聘请国际著名音乐人为游戏打造，而这些钱也无疑是物有所值，许多歌曲成为经典并为人们津津乐道的传播开来，被广为传唱。同时，游戏音乐在商业上面的价值不言而喻，游戏的附加产业创造的巨大经济价值也成为制作人孜孜不倦创造动听音乐的动力。在日本，一款游戏推出，其相关音乐产品也会陆续发售，尤其是一些著名游戏的音乐更是会追加 REMIX 版等多种版本，例如 FF8 一作，其相关音乐产品就有数十种之多，保证每种不带重样的。其发达程度令人瞠目结舌。基本上，有游戏推出，就会有其相应的音乐集发售，榨取游戏的每一丁点价值都有可能为厂商带来大笔的收入。

例如宇多田为“王国之心”演绎的《光》，其单曲 CD 在日本发售后连续数周在销量榜上名列前茅，可以说是艺人与游戏两者互惠典型。



←宇多田ヒカオ《光》。究竟是谁沾了谁的光还真不好说。

但很可惜，这些原版 CD 在国内无缘得见，有也仅仅是冰山一角，价格奇高。而以前国内杂志赠送的音乐又多是从游戏中直接截取的，效果并不理想。半月刊后，我们会在游戏音乐上面下些工夫，争取让大家欣赏到完整且完美的游戏原声。

百期大刊到的头一天我顶着大雪去买《电软》，边跑边唱：“雪一片一片一片，拼出你我的缘分，我的爱因你而生……”可买以之后，“闯家连着我的心疼”。为什么？闯家竟然没有颜色！跟那些广告抢地盘，毕竟她是我们的家呀！

另外，借家中的一寸土地替我泄愤，上个月翻开电软，发现有一家 XX 游戏专营店的 GBA 套餐真的很实惠，为保险起见，打个电话。一个声音告诉我：“没有货！”过了几天，我又打了电话。“没有货！”月末了，我又一次打电话，“没有货！”请问，既然没有货，那么你占用电软的宝贵页数做广告干什么？登文选时能不能注意一下广告的真实性，不能乱登呀！害得我多花了钱才买到手……

——辽宁　高洋

这次全彩只有家没变，风林这里收到了无数声讨信（信），赞否参半，这也在意料之中。不过下期开始闯家就完全彩页化了，说实在的还真的够风林一呛呢～半月刊后，每月两期闯家，更多朋友的来信均可见刊，可以有更多的家人发表意见，辛苦一些还是值得的。希望下期的全彩闯家能够让大家满意，风林很在意。

**数据**　2001.11 至 2002.8 美国 GC 游戏销量：1、大乱斗（109 万 9578）；2、路易（76 万 3833）；3、星战（63 万 7060）；4、SONIC 2（46 万 3980）；5、PIKMIN（41 万 7791）；6、生化（36 万 2050）；7、东尼 3（39 万 9055）；8、马里奥（35 万 0768）；9、橄榄 2002（29 万 5348）；10、蜘蛛人（25 万 7864）

我想问一下，时下格斗游戏这么多，杂志社有没有想过再出一本《格斗天书》呢？《96 格斗天书》做得很好啊！会不会出呢？这个问题请你认真回答。

——广东　余小永

其实看看现在的格斗游戏并不像当年那么火了，尤其是 SNK 的陨落后（以前 SNK 的格斗游戏产量大，像“世界英雄”以及至爱“痛快进行曲”都停止开发实在可惜。有 SS 的玩家应该都有“世界英雄完美版”，本作是 SS 上少有的几乎无读碟且不需加卡的 2D 格斗游戏），格斗游戏的推出数量更是猛减，这也给选题方面造成了难度。现在国内的街机市场风林不说大家也都知道什么样子，真正能第一时间玩到日本格斗新作的玩家着实不多。而家用机格斗游戏在练习模式中都收录有出招表，也没有出刊的必要。至于格斗研究嘛，从格斗天书内容骤减大家就应该知道处境艰难，还是希望大家能够踊跃投稿，来信讨论格斗游戏，帮助我们先把杂志栏目做好为先。

风林，100 期的电软，拿在手里真是感动，全彩。但只有你，自以为有舍己为人的精神，也不知是不是搞特殊。我强烈警告风林你快快反省，给我们的家装修好。家中的图画又不少，装修后，字是黑，纸是白没关系，图画可不同，必须变彩。

还有，东游记是一个很好的新栏目，游戏之余学学日语，但是趣味不足。我记得以前不是有一个看海报学日语的栏目吗？我觉得还可以在日本照些有日语的相片来，就像东游记 VOL1、2，但相片要做到好看。

中国电玩榜的选票中能否加入玩家期待的游戏一栏，各机种 1 到 3 个游戏就够，另外，秘技天地中的秘技实在不敢恭维，又旧又不实用，风林你要小心，秘技天地很可能成为孕育假秘技的温床。

——广东　平乐

善哉，闯家黑白主要还是风林个人对黑白页过分偏爱（笑）。如今已有答案，在这里就不多说了。另外，随着新编辑的加入，每个人的栏目都作出了相应调整。比如秘技天地，现在由新编辑星尘大海打理，有问题的话可以写信与他联系。

本人看电软已经两年了，一直在底下默默支持电软。常听说你阅信很累，本不想打扰，但有件事请你帮忙。最近看到家中人说 DC 正版贱卖的事。山区贫穷落后，辛苦攒了大半年才得 160 多元，趁此机会想买入些 DC 正版，以洗刷本人没有正版的历史（过年时才和同学合买的旧 PS，仅有 7、8 种盗版游戏）。可是本地连盗版都没有卖，去邮购又怕像同学一样把辛辛苦苦攒的钱扔到水里，所以想请你帮购买，因为你靠得住。我最想买的是“莎木Ⅱ”，如果余钱够的话，我还希望要“疯狂出租车 2”或“死与生 2”。

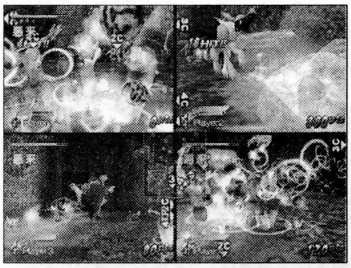
——广西　周世雄

多次接到这样的来信了，读者的心情我很理解，但实在是爱莫能助。另外，需要提醒广大玩家，从日本邮寄单一游戏需要负担高额邮费，例如一款 GC 游戏的邮费就要 980 日元，实在是划不来。

这次我有几个问题想请教众小编：1.ICO 这游戏相信你们一定玩过，我却被其中一场景卡住了，在大瀑布这里有一个房间，按攻略上说，应爬铁管到底，后从窗口跳出去，但铁管中间一段却没路了，另外底下有个可弹的木桩，不知有何用，望指教？2. 我家的电视机背后没有分量端子，但有一个 S 端子，不知有没有 PS2 S 端子线，输出效果如何？3. 请众小编各向我推荐一款双打穿版游戏（三国无双除外）和一款 PS2 上的 2DRPG 游戏，我真的很怀念当年 SFC 上的经典 2DRPG，现在已是三维的时候，不知还有没有这样的游戏？

——上海　陈强

1、在今天第 2 期中，我们已经刊登了日版的补完攻略，您不妨参看，里面对日版与美版的区别与过法都有详细的攻略说明；2、S 线的效果很理想，PS2 不合适接分量，那样会使锯齿更明显，推荐使用 S 线；3、双打游戏推荐“真魂斗罗”、“超·战斗封神”，RPG 游戏可就数不过来了，即将发售的“宿命传说 2”就是绝对不可错过的。其实若陈读者不妨将关注一下 GBA 上的游戏，尤其是 RPG 更是不胜枚举。



←『超战斗封神』还可四打，由 GC 版进化而来。

## 让我们在油墨的香味下，回味大家唠嗑的滋味～

## 下期，我们将步入现代化，全家奔向小康生活（笑）

●正所谓“萝卜青菜，各有所爱”，各位小编在《编辑点评》时请留点口德。

——云南保山　火焰琉璃

●记得有一期家里刊登了一张照片，下面还有一行字，说什么什么喝这个挺过瘾的，开始我还以为是桶装的二锅头，认为风林是个酒鬼啊！后来才知道，原来是“农夫山泉”。

——穷玩家　韩清

●我们镇上月开了家 PS2 厅，5 元钱 1 小时（贵），我和同学常去玩 PS2，太爽了，以后俺也买个 PS2。

——浙江　杨晓冬

●11 月期的家首有一篇文章。写出了 我的心声，不，我想是写出了整个闯关族的心声 ，向那篇文章的作者和风林致敬！

——电软迷

●玩了 N 多年的电玩，应该算是个老玩家了，但我却对什么游戏都不感冒。拿到游戏后除了看漂亮的 CG 外，再感叹游戏效果和人物是多么的爽，多么的漂亮外，就只剩下急于过版的热情了。

——决定做老菜鸟的侯勇

●光头可不能去掉，就是因为有“光头”才有这个明亮的家。

——来自草原的玩家 代康

●本月两惨事：1、电软改半月刊，我没钱买；2、风林不回我信。

——河北　翟朋

●希望能够在 1、2 月份的杂志中做一个“岁末购机”的特别内容。谈谈购机的注意事项，包括 PS2、GC、XB、GBA 的主机及手柄、线材等真伪的辨别方法。

——浙江　卢勇

●很感谢，电软价格没有上涨，小康经济的玩家都能入手。

——四川　罗程洋

●“DOAX”真是大喷血之作，我和几个死党看完后眼都直了，竟有人要出 20 元买我的点心……

——安徽　汤漾

●你好！！拿到 100 期的电软，心中半忧半喜，喜的是它慢慢的成熟，忧的是明年我的口袋。不过，终于它全彩了，只是家没变，我认为家的纸和刊要一样，要不然别人以为是随刊送的（呵呵）。再次，我觉的电软经过半年的转形，该确定下来了（最终形态？！汗！）还有。要多刊登一些实用的东西。

——巢湖　天地




●买电软记——

吾闻今日有电软，出了；
马上飞奔向书亭，跑了；
却听老板一声 NO，没了；
犹如五雷轰下顶，完了。

——广东　林枫 D·J

●辛辛苦苦攒了 5 元钱去买盘，去的时候兴高采烈，回来后一玩，傻眼了，还我的伙食费！

——黑龙江　肖孝

●100 期仅是热身，我希望我 80 岁时还坐在长椅上看《电软》那将是多么美好的事情啊！

——北京　王毅仁

●到年底搞个别册或在电软上找个地方登出这一年的目录，因为想回头找资料时一本本找很费时。

——白乌鸦

问题　Q.XBOX 上会不会出 WE 系列？A. 目前还没有官方消息，从 KCE 的态度上来看，一时半会儿应该不会为 XBOX 制作。




# 正版也难求？

■11 月到了，我觉得是时候要"回家"一趟。有个重要的问题希望风林尽量给我个答复。

11 月是各大机种大作、动作满天飞的月份。无论在精神上还是在"铁"上小弟都做好"大出血"的准备。但我很想知道 SONY 对京沪游戏店的清查行动进行得如何？风头过了吗？我真担心广州也因此而受影响。支持正版的"战争"已进行了接近两年，实在不想如此早便结束。

我不知道风中的小林子对我们广州的游戏市场了不了解。我就顺便说一下吧。广州的游戏市场相比于京沪两地实在差太远了。首都北京有"游戏一条街"，实在让我羡慕，相比之下，广州的游戏专卖店可以说是少得可怜。不单如此，购买正版游戏还特别的不方便，因为是水货，查得也紧，这里的正版和 D 版一样，是不会明目张胆摆出来的。每次买正版，我都几乎要耗上两三个小时。（要等 BOSS 从所谓的仓库拿出来，而且这仓库离 BOSS 的小店所在地是有一定距离的）支持正版近两年，个中艰辛只有自己知道。当然，也正因为吃过不少苦头，对于辛辛苦苦才买到的正版游戏，我是特别珍惜的。总而言之，在广州购买正版尽管很不方便，但至少还能买得到。但如果京沪的查抄水货、盗版之火也烧到广州，那恐怕真的只能如天师所言要"起义"了。但这实在是太可惜了。

如果因此而买不到 GC 的"生化危机 0"，天！我实在不敢想象这对于我将会是多惨的一件事。风林，你和天师尚可托朋友从日本往国内带游戏，而我，一介草民，另想有朋友在日本，就连在香港我也没有朋友！

请风林给我们广大闯头族通报一下京沪两地游戏店被查抄的后续情况吧。

——广州　朱汝聪

▲SCE 携北京工商对鼓楼一带游戏店进行了查抄，店家各个犹如惊弓之鸟，PS2 主机、正版难觅其踪。这样的情况近来频频发生，也可以看出 SCE 对目前混乱市场的在乎程度。或者说是 SCE 正式进入内地市场的先兆吧。

广州市场的情况风林不是很清楚，不过应该不至于"正版难求"吧？如果哪位广州读者看到的话，不妨写信来介绍一下，为朱读者解惑。朱读者应该放心，GC 游戏并不在查抄范围，生化 0 还是玩得到的。

最近看了看有关韩国游戏市场的情报，令人羡慕的讲，比起香港、台湾的行货引进速度还要迅速，并且几乎都是清一色的韩文，可见厂商对韩国游戏市场的重视与态度。市场的规范以及社会对游戏的扶持，都使得厂商敢于下本进行繁杂的翻译工作和推广宣传。相较于国内，我们起步晚，已经输在了起跑线上。

不过可喜的是，当红主机终于可以不日在内地上市，希望我们的市场也可以借此良机逐渐走向成熟与正规。

# 应该欢呼

行货的出现究竟是否能够改变我国游戏市场的现状呢？

早年的 SEGA 两度将自己当红主机引到国内，但由于某些原因，适得其反，销售上一塌糊涂，这次 SCE 会成功吗？

虽然不少人士态度悲观，但应该看到的是目前国内的情况与当年已经有了明显的不同。包括玩家在正版意识上的逐渐成熟，即使是目前还没有行货代理的情况下，也使水货正版形成了不小规模的市场。

行货的好处不需多说。价格、服务有了最基本的保障，而最应该为我们所关注的就是软件的中文化、本土化。

我们应该欢呼的，因为值得我们欢呼。不论是"谁"来了，可以肯定的是，这次 PS2 大陆版的发售将是中国游戏业奋起的最好时机。

最起码，风林不会因为想买某款游戏而四处奔波了（笑）。

---

某天我来到同学家，他马上拿着一本游戏杂志递给我。上面赫然写着"GBA 新型号最新情报"几个大家。我为之一震，翻开杂志，我的心情变得很复杂，甚至有些混乱。

上面说新型号 GBA－GAMEBOY ADVANCED 由原 GBA 的拼写法上多了 1 个 D 字母，自带背光系统，锂电有全新翼形造型，在原基础上新增 2 个按键。日本 2002 年底发售，欧美则要到 2003 年 3 月左右。届时还要推出相应的周边。那本杂志用大篇幅刊登这则消息，作出大量猜想，但我在意那句"虽然这是一则并未经任天堂官方证实的消息，但《EDGE MAGAZINE》杂志在英国具有相当的权威性，这不可能是凭空捏造的。并且欧洲媒体的调查力强，如 RARE 脱离任天堂，传言之前甚至 RARE 与任天堂双方均予以否认，最后却成了事实，因此新 GBA 的消息很可信。"在第 100 期，贵刊只是毫不在意地登了一小则"图片新闻"，并马上阐明"推出可能性为 0"。

我迷茫。我该信谁？是喜是忧？难道之前"GBA 至少还能玩 5～8 年"、"任天堂没有快速更新换代的商业习惯"之类的说法就会被推翻？

写到这儿，不禁叹了口气。仔细想想，我还是无法接受手中还是九成九新的 GBA 成为落伍产品的事实，残酷的事实——如果最后这的确是事实的话。无论新 GBA 是否会冲击原 GBA 的市场。

风林大哥，指点迷津吧！

——江苏　徐蒙

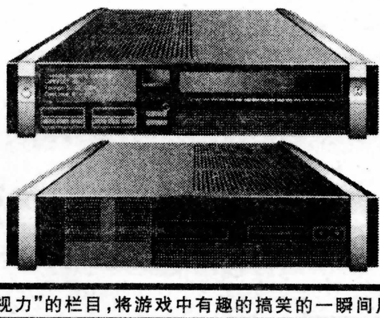
GBA 目前在日本周销量稳定在 30000 以上，掌机市场更是一只独秀，即便是再推出一款掌机，在三、五年内也休想撼动其地位。

再看该掌机外形，也亏那造假者想得出来。实在是难看得可以，这样的设计显然任何厂商也拿不出手。

根据比较可靠的消息，明年初任天堂的确有推出新款 GBA 的打算，但绝不是 GBA 的后代机型，而是在 GBA 的新款式。就像前几日发售的"金"、"银"掌机。

传闻到处都有，见怪不怪了也就。下面的图片是前些时间网上流传出的 PS3 主机造型，假的一塌糊涂，信者寥寥。

传闻总要说得像真些，不然还叫传闻吗？



看见《电子游戏软件》要搞半月刊，我很高兴。（但我父母不见得会开心）好了，废话少说，既然是半月刊，多加几个栏目是必要的，我的建议。

1. 因为我国玩家的平均游戏水平，比国外低。这人很少，所以我建议加个栏目叫《达人之路》。把达人的游戏经验，和心得态度等等编辑起来。一款一款的整理出来。着重动作分解，像歌曲有歌谱一样，希望能提高中国玩家的游戏水平。

2. 正如舞蹈有街舞，篮球有街头篮球。自然而然也要有街头电玩（非街机）这种另类的游戏方法。要搞得另类，走一条其它杂志没走的新路。这个肯定很困难，但是众编玩龄已经很高了。一定会有不少小插曲。

——重庆　郭睿

1、这个比较类似以前的封神榜栏目。不过风林个人认为这样的栏目制作起来颇有难度，一方面是真正的达人并不是都愿意投稿，另一方面如何来认定投稿者是否有资格被称为"达人"。人外有人的事例也不少了。不过详细的游戏研究以及玩法我们还是会重点介绍的；2、您的意思是让小编来另类一把？您的想法不错，但不太实际。搞笑简单，但要说另类就难了，玩游戏怎么另类？有想法的玩家不妨开动脑筋，拍成照片寄来，阁家愿为天下先。


建议　希望能增加一个叫"电玩新视力"的栏目，将游戏中有趣的搞笑的一瞬间用照片或图片记录下来加上旁白对话（广东/邓德论）

我是一位来自偏远山区的忠实读者，久仰您大名，希望您看完这封信后能给个回音，因为我给贵刊写过几封总是未果。

小弟与风林大哥同是“任 Fan”一听到《PIKMIN》有原声广告歌，便有听之的决心，可何奈地处山区，电玩不发达之地，玩不到好游戏，连好游戏的歌曲也很少听到，你说“PIKMIN”作为礼品如果别人都听过，就无意义了。可他得到的是正版，我只想听一下复刻版，在《电新》即可，拜托您实现小弟这一良愿。

另外，对于《电软》出半月刊，增加栏目一事，我想应该开辟一个“次世代主机园地”有 XBOX、NGC、PS2 区各主机放在 XBOX 区，其它同上，让人一目了然，不必有左顾右盼，就像失踪很久“GC 二三话”您意下如何？

对于 CAPCOM 我有很多想说，特别是软件分配上，把“生化”给 GC 这很好，可为什么把像“混沌军势”这种大投入且高素质的游戏给 PS2 我实在不解，我相信也不会多卖。

——吉林　王禹

看来有必要附送一批刻录版本？？如果确实想听该 CD 歌曲的话，可以考虑收录在《电新》中。在这里可以告诉大家，今后将会陆续送出许多游戏音乐原声 CD，都是大家在国内见不到的珍品。另外，如果大家想要什么游戏赠品、CD 的话，可以给风林来信，我们会汇总大家的需要，随着今后的电软陆续送出。

CAPCOM 为 PS2 开发“混沌军势”，实属应当。不然正在搞节约的 CAPCOM 可真是日子不好过，在 PS2 推出可以确保游戏有稳定的销量，虽然会牺牲画面质量，但只要游戏的原味不改，还是可以接受的，毕竟“混”也是原创游戏。

本人看电软已三年有余，不敢妄称老鸟，但对电软近期的变化也是了如指掌，说句心里话，电软的变化实在是让人心疼啊，现在的电软只能用一个“虚”字来形容，整本杂志充斥着挤占大篇幅的攻略，然后就是重复了 N 遍的游戏点评，给人感觉就是在看攻略，小编像是用无聊的攻略来给电软这块香喷喷的肉“注水”，使我们这些电软的忠实 Fans 心痛。

就我个人而言，现在买电软纯属为了习惯，再无以前那种激情，因为现在的电软除了通篇的攻略外，就是介绍了 N 遍的“新”游戏，丝毫没有新意，整本杂志看完后心里空荡荡的犹如一些乏味的烂游戏，只看（玩）了一遍再提不起精神看第二遍了。

我就疑惑，为什么过去的电软少而精，而现在的电软多而烂了呢？是不是众小编已感心力憔悴，而开始偷工减料了呢，还是被太多读者夸奖，开始飘飘然了呢！




话又说回来，批评归批评，我仍很爱电软，对电软是属于那种一见钟情式的，除了编辑风林是“吾之最爱”以外，我尤其崇拜撰稿人王骏生先生，他分析问题，见解独到，语言顺利，对于模糊不清的问题可一针见血，露其本质，本人有幸拜读了他的那篇“忧着点儿，别把自己炒糊了”的文章，更是被他的慷慨陈词所深深折服，情不自禁为其鼓掌，叫好，细读数遍仍觉原味未了呢。

对于电软，好建议要提，坏缺点要批，但凡事都应理性一点。

——新疆　李长庆




↑ 索尼在北京举办的科技周上，展出了许多先进技术，令人惊叹索尼技术的同时，也令人对今后 SCE 在华业务的万分期待。上图为科技周上免费领取的展会介绍。

看到最后才算松了口气，风林算是没白加班。不过总的来看，最近闯家有成为“最差”栏目的趋势。一连看到好几张调查表上都没有在闯家的后面打“√”，却在最想说的一句话上看到了这样的留言“风林，谁让你不刊登我的来信”。怨啊，每月来信无数，哪里都能刊得下呢？大家不至于这样抱负木木吧，本来心理承受能力就不好……兴许……嘀嘀……

李读者提出的意见很重要，我们也很重视这个问题。半月刊后的杂志会在这方面尽量均衡调整，大作多的日子攻略要及时跟进，页码占多些在所难免。而且从下期起，《电软》将扩展至 116 面全彩，闯家届时也会面貌一新。彩版的闯家，好与不好，还是您给个话。

## ~我对儿子的“游戏教育”~




儿子今年九岁，“玩龄”已有一年。

我不反对儿子玩电子游戏，因为我本人就是个铁杆游戏迷。早在任天堂的 8 位红白机和只有一个俄罗斯方块游戏的掌机流行的时候，我就迷上了电子游戏。多年来，由于能够合理地安排游戏的时间，电子游戏并未给我的工作和学习带来任何负面的影响。它一直是我消闲解闷的一种方式，给我的业余生活带来许多欢乐。在游戏上，我也舍得投入。目前家中有游戏机三台：世嘉 16 位机、PS 一代和 GBA 掌机，卡带和游戏光碟数十盘（张）。老子如此痴迷，难保儿子不迷上游戏。而我本人和大多数反对孩子玩游戏的家长们不一样，我支持儿子玩，我对儿子采取了一种特殊的“游戏教育”。

其实有很多种类的游戏都不仅仅是让人们消遣，它让人们在娱乐的同时还能学到一些知识。如我推荐给儿子玩的《牧场物语》，不但使儿子懂得了春种秋收，而且也明白了农民种地的不易，从而使他更加珍惜碗中的一粒米，养成了勤俭节约的好习惯。再如一些足球、网球等体育类游戏，使儿子对一些体育项目的知识有了初步的了解。现在在看一些体育节目的时候，有些我的妻子都不懂的规则而儿子却明白，不得不让人刮目相看。另外如一些益智类的游戏，则培养了儿子爱动脑、勤思考的习惯。总之，有很多游戏都让儿子受益匪浅。在游戏里儿子学到了很多知识，养成了许多好的生活习惯。

当然，在游戏时间上我还是对儿子进行控制的。一般情况下，我和儿子都是一周游戏一至两次。在休息日，儿子写完家庭作业后，我就会让他在游戏机前放松一下。此时我往往和儿子一起玩。我们爷俩在游戏里并肩战斗，互相扶持，整个屋子里立刻便会充满我和儿子的笑声，真是其乐融融。

由于家里有游戏可玩，因此儿子从来不到游戏厅去玩街机，这一点也让家长放心。我觉得，人们大可不必把电子游戏看作洪水猛兽，只要利用得当，电子游戏还是一种很好的娱乐方式的。

——齐齐哈尔市公安局宣传科　应昊阳

风林：真希望能够有更多的“长辈”能够来信谈谈自己对游戏、对生活、对杂志的看法。毕竟游戏不仅仅是孩子们的，您的每席话都是我们工作的动力与努力的方向。

疯话：2003 年第 1 期《电软》12 月 5 日全国上市，请广大读者注意。

## 神秘的“紧急通知”（纯属虚构，如有雷同……）

某日，风林一进编辑部，看见自己办公桌上有一张大纸，便如下读到：

紧急通知（草稿）

**应广大《电软》新老读者的强烈要求，2003 年《电软》的半月刊完全跟不上读者的需求，本编辑部现决定将 2004 年的《电软》、《电新》改为周刊，如果有读者来不及买，可买我们的《半月刊合订本》，不行可买《当月合订本》，另有一些读者的铁不够，可买《一季度合刊》，或买《上、下半年合订本》。至于《赠刊》、《副刊》我们将穿插不定………**

风林未读完，只听一个熟悉而可畏的声音：“嗯！这个《通知》草稿大家都了解了吧！有意见尽管……”语音未落，天师匆匆跑了进来，“《日报》上有大减价！”“减价”两字未出，那个人便哈哈大笑：“果然是个天师，今早我本想提提，不想竟被你看出。正如天师如言，如果再上一份《电软日报》，我们将会有大大的钱图。我们要做到人无我有、人有我多、人多我厚、人厚我彩、人彩我（便）宜、人宜我再宜、人再宜我移、不不不。反正，我们的目标是全国人手一份，到那时，读者只要有铁砸进来，我们就有纸给他飞出去！！！”

众编听后齐齐鼓掌喝彩，宇部在一旁随着有节奏的掌声翩翩起舞。（原来他是头昏眼花，腿抽筋了）。

此时那人看见桌上有一份《晨报》和《晚报》，便按了按手：“大家安静，请大家安静。我又想出了一个好主意，咱们也来个《电晨》、《电晚》怎么样？……”他一下停住了，因为眼前的风林、天师等人早已口吐白沫、昏死在自己的那堆未完成的稿件上了。

以上玩笑，希望小编不要介意。

明年《电软》改为半月刊，我喜忧参半，我想大概有许多的读者都和我一样吧。到明年 4 月份，我的孩子也出生了，据医生检查是双胞胎，不知他们长大了喜不喜欢看《电软》，真心希望他们到那时也买，其实他俩买一本俩人合看，比较划算。等他们长大，我不反对他们玩游戏。我觉得游戏，能让我们得到许多知识和乐趣味，这一点我是受益匪浅。我还要把《电软》装饰在他们的书柜里，我的《电软》绝非平常，我从 95 年就开始买了（之前买的《合订本》）而且本本崭新。

——泰州　赵国祥




家有闲话（1）

## 最后的战役

近日在某报上见到过一篇关于“电子游戏”的文章，本想可能又是某位名记者要向《游戏》开炮了，可是读完后绝对否决了我先前的想法！这反而是一篇为游戏正名的文章！又想到前段时间久多良木健亲往上海秘访，顿感不妙！不少玩友感叹，恐……怕……这次狼真的来了吧！不过事情恐怕未必如某些玩家想的那么天真！

资历老一些的玩家应该记得当年四通代理过世嘉土星吧！回想当年的情景，影响之广泛，场面之热烈，绝不逊于近日的索尼打击盗版和某报的这篇评论！记得当时像“樱大战”这样经典游戏的正版才只要 180 大洋，可是后来如何呢？世嘉的行货真正又在大陆销了多少呢？这些买了行货的玩家又有几人在玩正版呢？这些问题的答案恐怕只有当时的“业内人士”知晓！我们这些普通的玩家恐怕永远不会知道。只是知道后来世嘉草草收兵了，而四通呢？发了一封给众玩家的感谢信，后来也就不了了之了！

随着生活水平的提高，相信国内拥有 PS2 的玩家不在少数，XBOX 和 GC 的身影也是随处可见！可是大家似乎忘了一件事，那就是硬件商是以低于成本的价格销售主机的。只有通过销售正版软件来填补亏空，进而盈利！而国内的玩家呢？看看去专卖店装完美直读的玩家，大家便清楚了！前不久路过一家在本地颇具规模的游戏店，因为好奇便进去了，可看到货架上摆放的旧 PS2，顿时呆住了。问 BOSS“这些二手的 PS2 多少钱一台？”回答却是“这些是加完美直读的！”花几百大洋加直读的玩家会再买几百大洋的正版吗？本人并不指望！

近日，在网上看到某君将自己收藏的正版贴了出来，在论坛上的大家都羡慕的时候，一人却说了句“连莎木都没有，还算世嘉 FANS？”说这句话的那人拥有的正版真的比此君的多吗？不知道，但可以肯定说这话的那人长期玩的，绝对是 D 版！收集正版的玩家，得到的不是尊重，而是冷嘲热讽。

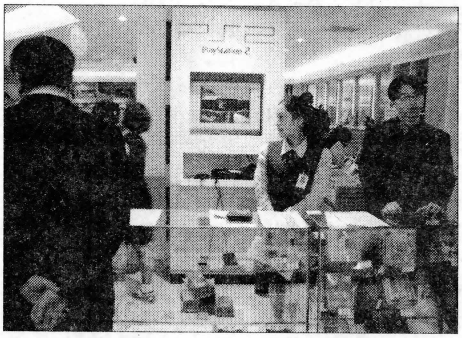
心态，花几百大洋做到的事，几十元就可以做到，何乐而不为呢？这是现今绝大多数玩家的想法！米卢说的“态度决定一切”在这里也绝对适用！看了以上的文字，可能很多玩家会说“我没钱呀！买不起正版”。记得《电软》上有一句很有道理的话：穷就可以偷吗？偷了，就能证明你富了吗？正版对于我们真的是可望而不可及的吗？恐怕未必！PS2 在国外的售价约合人民币是 1600 元左右，而国内玩家拿到的 PS2 价格应比这略高，再加上直读的几百大洋，突破 2000 元是肯定的了！而目前 PS2 的正版在国内目前的价格约 150～400 元之间，这几百大洋是买正版还是加直读呢？相信 90％的玩家会选择后者！因为这样可以玩到更多的游戏！要知道即使在被我们称为“发达国家”的日本，也不是人人拥有 PS2 的，再退一万步讲，即在这些有 PS2 的人当中，也不是看到什么游戏好便买什么的！他们也是在千挑万选后才会购买自己钟爱的游戏！而我们呢？上过初中政治课的人不会不知道，我国是发展中国家，处于社会主义初级阶段！但从某种角度来讲，我们已经超越了日本！我们的玩家中任何一人的碟片拥有量都会远远超过日本玩家的碟片拥有量，只不过，我们拥有的是 D 版！

索尼的赔本销售策略（其实是任天堂所创）会因为在软件方面的收益而弥补，所以即使卖一台，赔一台，索尼也乐此不彼。在日本如此，在北美如此，在欧洲还是一样，在这些地方，主机卖的越多，索尼反而越高兴！可有一个例外，那就是中国！在中国，卖的越多，也就赔的越多，想在中国指望在软件方面赢利，这种想法未免太“可爱”了！这一点，相信索尼自己绝对不会不清楚！

当年的世嘉也好，今天的索尼也罢，在中国，最终所面对的，不是自己的竞争对手，而是相当繁荣的 D 版业！在这场战役中，当年的世嘉败了，那今天的索尼呢？有望获胜吗？个人觉得很悬！况且对于索尼是否真的打算进军大陆市场笔者一直持保留态度！个人觉得，如果说索尼是在摸一摸中国市场的底，倒更为贴切。至少目前，在政策没有明朗的今天，进军大陆绝对是不明智的。

很多玩家认为那次的清查盗版和这次舆论为游戏正名是索尼打响这场战役的序幕，那么我们就来看看近期的国内游戏市场吧！玩家依然可以买到 PS2，可以加直读，加以玩 D 版，反正个人没有觉得国内的 D 版业有萎缩的迹象！以前的评论常说中国的游戏市场前途光明，道路曲折。真的光明吗？偶看不到，偶看到的只是游戏店货架上等待安装直读的 PS2！还是别太天真的好！

——甘肃　浩风雨




↑这样的销售柜台，会出现在国内吗？



情报　NAMCO 为 PS2 移植的街机人气音乐游戏“太鼓达人”销量好调，强烈推荐有 PS2 的玩家购买尝试，多人对战乐趣更多。



# 名越稔洋·今村孝矢

因为是由任天堂与 SEGA 共同开发，而在业界形成巨大话题的“F－ZERO GC/AC”，随着开发的不断进行，新情报不断涌现。这次我们召集了 AMUSEMENT VISION 的领军人物名越稔洋与任天堂情报开发部的今村孝矢，就这次的计划展开了热烈讨论。

## 从曾经是竞争对手到现在共同开发“F－ZERO”

**——任天堂的新作“F－ZERO”，在制作上与 SEGA 的开发小组 AV 携手合作，在第一次听到这番话的时候，说真的吓了一跳。首先希望各位能够来谈谈这次合作计划的来龙去脉。**

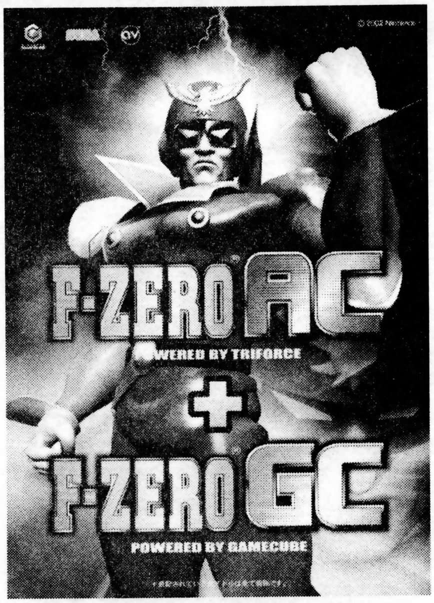
■名越：在 SEGA 采取朝多游戏平台发展的这个战略之后，对于参加任天堂的业务方面当然也有着相当的兴趣。而在这个战略的其中一环，就是将我们 SEGA 和 NAMCO 在 AC 上面所培育出的技术，与任天堂的 GC 技术相融合，开发出新的商业基板“TRIFORCE”，这个计划大概从去年的夏天开始进行的。不过若只有基板，而不准备游戏软件的话，那还是没有办法让玩家利用此基板玩游戏的。那么在这个与 GC 有着互换性的基板上面制作游戏就成了必行的工作。在这样的意识下，觉得与任天堂共同来制作一款游戏也是相当不错的。接着便展开了这次的挑战行动。在这个 SEGA 从家用主机的硬件市场事业里退出、专心进行软件提供事业的时候，这样的计划其时机也可以说是刚刚好。

■今村：我和名越先生两人的首次见面，是在决定使用 TRIFORCE 来制作“F－ZERO”之后，时间大约是在今年的年初。身为负责人的我，便和大家打声招呼。当我听到“我很喜欢 DAYTONAUSA 吧”的时候，“嗯”的一声，他的反应相当冷酷(笑)，看来是我这边的情绪比较高昂吧。

**——虽然两位首先有着“一起来做些什么吧”这样的想法，不过选择制作“F－ZERO”这款游戏的原因又是？**

■名越：其实一开始有好几个候补的游戏，其中一个就是“F－ZERO”，这是我在刚进入业界时马上就发售的作品(编辑注：1990 年)，虽然是竞争对手公司所制作的作品，不过站在玩家的身份，我则是相当地喜欢它，是款令人感到充满乐趣的作品。我认为只要是 RAC 游戏就有自信将它做得很有趣，后来也有过各式各样的考虑。像是对于真正喜欢的东西，最好在工作上不要去做那种类型，这样的话在业界也经常听到(笑)。不过也曾想过，如果不很喜欢的话，那又如何能够将工作做好呢？夹在这些想法之间，对于自己究竟是否应该去参与制作“F－ZERO”？实际上迷惘了一段时间。

■今村：当听到这件事情的时候，当时虽然我的心情就很想要去做这款游戏，不过对于和名越先生等人一起来合力制作这件事，我更感到高兴，内心也充满了期待，到底能够做出什么样的“F－ZERO”呢？




↑游戏广告宣传画，这次的合作计划在两家厂商的历史上也是首次，况且是以专门制作赛车游戏的 AV 公司合作，专家对专家，创作出来的游戏一定没话说。

■名越稔洋是……？制作过“梦游美国”、“SPIKEOUT”等街机游戏的著名制作人，个人对任天堂有着特别的偏爱，以硬派游戏见长。

# SEGA & NINTENDO 联手打造最速传说 F－ZERO




**时而天空飞驰，时而陆地冲刺，这就是将速度感表现到极致的“F－ZERO”。该系列一直保持在30万本以上的销量，而这次与赛车游戏制作名人名越先生的合作无疑对新作在品质上再提升一个档次。GC上最强的飚车游戏——诞生！**

## “F－ZERO”的精髓何在？两人的想法一致

**——今村先生是从SFC版的“F－ZERO”就开始进行这个系列的开发制作吧？**

■今村：是的，在我进入公司时，一开始就被配属到“F－ZERO”的开发小组里面，从那时开始便一直呆在这个小组。工作的中心为赛道的设计和角色设计等图案的部分。法尔康队长和葛罗武士这两个角色，是我从一早就最先开始构想的角色，所以相当专注地深入去设计。在“F－ZERO”RAC所没有的赛道上面竞速。所以游戏中最重要的要领要点，就在于要以超越任何车速的车子来竞速。为了将这点表现出来，所以必须是款什么都有的RAC游戏。而怎样的配合这些概念，将世界观融入角色、机器和赛道里面，就是我的工作。如果有着像是宇宙人一般的驾驶员的话，以时速1000公里的速度来比赛也不会觉得奇怪，让人能够相当地微妙接受这点。

**——名越先生对于“F－ZERO”精髓的看法又是如何呢？**

■名越：基本上和今村先生是一样的，这是款以压倒性的速度感做为支柱RAC游戏。在游戏中并没有赛车就一定要是两轮或四轮车这样的基准，有着各式各样不同的赛车方式和赛道，我想这也是“F－ZERO”的其中一个诠释。

**——这次的共同开发，具体上将如何来进行作业流程呢？**

■名越：机器和角色的设计等部分，会由我这边来进行设计制作。整体的方向性等部分则是由今村先生等人来负责，大概就是这样分配。实际上在今天的访谈之前，我们也开过会。我这边将会前往京都。

■今村：基本上是完全委托我去做的。今天如果我们的做法像是编制一样的话，一定会让方向性出现不一致，讨论起来也会相当的麻烦。名越先生对于“F－ZERO”这款游戏的精髓相当地熟悉，所以包含设计的部分一定能做出相当好的东西。我们只要单纯的看完成品就可以了（笑）。顶多只有在法尔康队的外型上会有些意见分歧吧（笑）。

■名越：在今村先生最早拿给我看的法尔康队长，他的角似乎比现在稍微长了一些。

■今村：那也是稍微长这么一些吧（笑）。到现在为止的制作问题大概也就只有这个而已。之后就相当顺利喽。

## 使用框体来玩的新型态“F－ZERO”

**——这次的“F－ZERO”透过TRI-FORCE这个基板而同时制作了AC版，而AC版里头又有着什么样的内容呢？**

■名越：虽然说具体的内容现在尚未做出决定，不过对于我来说，十分地希望能够让“F－ZERO”玩起来可以充分感受到那种超高速冲刺的快感。

■今村：实际上AC版的“F－ZERO”是最好玩的。对于我来说，希望能够坐到大型机台里面来玩。透过这个工作，也让我感受到了很久没有尝试的乐趣。而对于可以在AC上面玩到“F－ZERO”的日子即将到来，这也是之前的我从未想象过的。

■名越：既然有了专用的游戏框体，那么就可以用方向盘等来进行操纵。若单纯只考虑AC的话，不但操纵起来会容易许多而且也会比较有趣。不过，这次的“F－ZERO”能和GC产生互动是最大的特色。因为游戏登场的机体是相同的，所以如果AC版和GC版的控制方法不同，跑起来的感觉也会有差别，这可是会让玩家感到困扰的。另外关于如何将30辆赛车之间性能的差异给表现出来，我认为这也是相当重要的。

■今村：关于这个部分，可以说是最让人回味无穷的地方，名越先生，你是如何来把握AC版和GC版的操纵呢？

■名越：总而言之在AC版上，要依照世界观来做出让玩家觉得相当华丽的机台，因为我从加入游戏业界之后就一直在制作体感类型的游戏，所以在AC的框体设置上，我相信第一印象是相当重要的。设计上要简单明了。不论如何，先进行制作主机已经确定好的GC版，一边再来讨论如何制作AC版，这就是流程。



↑两位专家谈笑风声，F－0的新公展影片令人大吃一惊，完美的素质超出人们想象，史无前例的最强画面。



■今村孝矢是……？任天堂情报开发部，负责统筹图案设计以及游戏概念设计，也是“F－ZERO”系列的首席设计师，长相较凶悍……

**——具体上你们考虑将会设置什么样的互动呢？**

■名越：决定是要通过GC的记忆卡来进行互动，玩家可以将资料带在身边，也可以将新资料带回家，这也是一般所考虑到的互动要素。当然，实际上将不会单单只有这样互动而已。

■今村：在听到GC版和AC版两者之间要进行互动的时候，在我的脑袋里便浮现了许多的点子，不过最重要的还是要让玩家能够获得更多的乐趣。

## 带有着SEGA风格的“F－ZERO”

**——随着游戏开发的进行，任天堂方面是否会有着“游戏看起来”有些不同的感觉呢？**

■名越：在这次的合作开发里，我们双方共同进行的开发步调上，个人认为两者即使完全不同也没关系。随着进入业界10年以上，最近已经渐渐地无法从其他人那边学到太多的东西了，大多数都是靠自己来努力研究。举例来说，从开始开发游戏之后，任天堂方面和我们的开发方向就不太一样，虽然要具体说明哪里不一样这点并不容易，现在也同样是这样的情形。不过这样发展并不完全是件坏事。到后来，虽然看起来两者走向了不同的方向，这实际上在目标的部分也会有一定程度的相同。在最后的时候相互朝对方的方向调整，达到相同乐趣的境界，个人认为这样是比较好的。对于我们来说，许许多多的要素需要取舍选择的情形下，现在的“F－ZERO”，虽然会与任天堂的东西有些不同，不过相信我们主张的部分也一定会留下一些比例。而如果要问最后会留下些什么主张的话，我自己本身也还不清楚就是了（笑）。对于自己在各项要素的选择取舍方面，随着年龄的不同也一直有所变化。如果是在我20岁时接到这份工作的话，那我认为那时做出的“F－ZERO”内容一定也会跟现在有所不同。

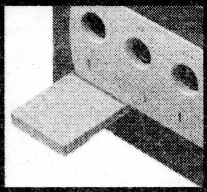
■今村：虽然有人也许会曾经有过像是“SEGA和任天堂两者不可能合作得很好、到底可以做出什么游戏呢？”这样的种种想法，不过实际上在进行时的确是配合的很好。我顶多有时候会觉得“现在这是什么状况呢？”而已。不管是宫本或者是我都信赖名越先生，我们认为交给他来做实在是太好了。

■名越：任天堂在这次的计划进行当中，让我们在工作上并没有感受到任何的约束，而且在环境方面也为我们做了完善的准备，这点是我深深感受到的，而对于这样的信赖，我也必须以做最好的结果来加以回报。老实说，还真有些压力感。

## ■在访谈当中得知『F－ZERO GC/AC（暂称）』内幕

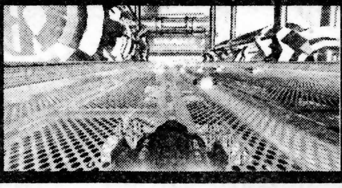
**■通过记忆卡的使用来互动**

GC版和AC版两者之间，可以通过记忆卡的使用来进行资料的传输，通过两边都玩来进行互动。除了时间挑战赛和幽灵车等RAC不可欠缺的资料传输内容外，也还会有其他新的设计。



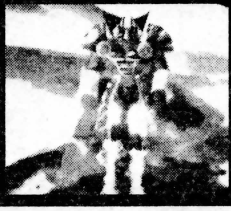
**■AC版采用了大型框体**

详情虽然还不清楚，不过将会制作AC版专用的框体。而这个框体也将会是玩家可以乘坐进去的类型。另外名越先生也曾亲手设计过“G－LOC”和“R－360”等体感大型机台。



**■AMUSEMENT VISION公开的图案**

今村先生本身并没有直接负责美术设计，而是进行监修的工作，在发表会上面公开的法尔康队长，其插画也是AMUSEMENT VISION所设计的。除了保留任天堂作品的风味之外，其质感也是相当棒的喔。



## 目标在年底发售之后会继续进行挑战

**——E3展览里在GC机台上面看到的展示画面，感觉起来好像已经完成了一样，开发工作到目前为止，是否有什么意外困难或者是相当顺利呢？**

■名越：关于这个问题，困扰的地方就只有一个，那就是经常听到有人在问“什么时候可以玩呢？”而我也只能回答“现在还不能玩”（笑）。听到“只要按按钮就会前进吗？”的话时会回答“会前进”，不过听到再问到能不能玩呢？则是会说“这样既不好玩也不能玩”。因为我毕竟是制作人，所以对于“可以玩”这样的话题相当敏感。

■今村：我认为名越先生相当的努力，平常应该没有办法那么轻松完成到那个程度。

■名越：在那个展示画面完成的时候，我感受到了许久以来没有过的爽快气氛。因为若是游戏的话，几乎很难有机会感受到那种如期完成的感觉，为了要让游戏表现能够更上一层楼，一定会有人一直忙到了最后的最后，因此最后整个兴奋的心情就这样淡了下来，所以完成推出时也没有什么感觉。虽然展示画面等等，需要在限制时间内完成的东西在制作上也会有这样的感觉，不过却可以充分地感受到成就感。虽然有人说内容似乎长了一些，不过对我来说则是刚刚好的。即使由于对于内容没有特别指定要做什么这点感到有些困扰，不过制作上仍是维持一定程度以上的水准。我们展示影片的表现方式，就是做出亮丽的东西来展现出我们制作的实力。像“F－ZERO”这样的作品，它将是一款更上一层楼的作品，希望玩家们能够通过影片而有所了解。





←在日本创造销量神话的F－ZERO，预定年内发售，街机家用双重出击。从目前播放的影片看，游戏的完成度已经非常之高，绝对是喜欢竞速游戏的玩家不可错过的超级大作。在日本，本系列的人气超大。

**——而结果也将是相当好的作品。**

■名越：当然了，这款游戏将会是个很棒的作品。自己这部分当然是马力全开来努力，好将开发步调更为提升。如今作品的方向性确定了，而各种不同的提案等也都已收纳在其中，现在正处在没有任何问题的状态下，确实地进行开发。

**——那么在最后，曾经是竞争对手现在却一起合作开发制作软件，对于这样的合作有什么样的感想呢？**

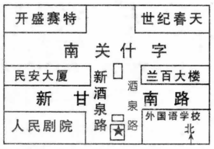
■今村：我认为这是业界里面少有的美谈（笑）。以一个游戏爱好者的客观身份来看也是感到相当的棒。像是我在当年制作SFC版“F－ZERO”的时候，也没有想到会有这么样的一天到来，心情也跟玩家们很像，像是“名越先生，不要一直在检视我的设计图，赶快做游戏吧”这样的感觉，其实内心里也是有的（笑）。

■名越：在过去我是玩家的时候就相当喜欢的这个系列，现在自己亲身来制作时，内心充满了不可思议的感觉。最终的目的，是要像过去以玩家的视点来看时一样，让自己也感到充满乐趣，带着这样的心情尽一切努力制作。发售时间预定是在今年年底，敬请玩家们期待。

■从本篇中我们得到的信息是……？对F－ZERO本身的关注都已经有很久了，这次我们通过专家的对谈了解到游戏很多的开发秘密。

6 年的风风雨雨
6 年的电玩生涯
6 年的热情服务
交汇出我们可靠信誉保证!!!

# 兰州宏远游戏精品邮购价目表




**玩友公告**:玩友公告:为了让我《宏远俱乐部》办得更有声有色,更能为会员们办点实事,我俱乐部特举行有奖竞猜活动,此次活动打破了以往的抽奖、答奖等中奖形式,以玩法吸引、独特、奖品以现金直接返还,奖金面额高、更具有公证性、无法作弊的特点举行,望广大玩友给予支持。(本次活动只限会员参加)

**敬告**:现因游戏市场的多变复杂,我店为了更好的保证广大玩友的切身利益不受蒙骗,特实行所有主机保修一年,终生维修,七天到货的服务宗旨,让您随时感受我们的热情服务! 便宜≠真实　昂贵≠质量　售后信誉才是可靠保证!

保修一年——买的放心

终生维修——用的称心

## 精品套机　快件邮费 50 元/套,GB 套机 30 元/套

套机 1:PS Ⅱ 30000 型原装主机+完美直读(不用引盘,兼容 PS Ⅰ,全区 DVD)+双专用震柄+原装 8M 记忆卡+DVD 摇控器+专用大电源+原装支架+游戏(任选十款)---- 2300
套机 2:PS Ⅱ 30006R/30007R 型原装主机+完美直读+(不用引盘,兼容 PS Ⅰ,全区 DVD)+双专用震柄+原装 8M 记忆卡+DVD 摇控器+原装支架+游戏(任选十款)------ 2250
套机 3:PS Ⅱ 39001R 型原装主机+完美直读(不用引盘,兼容 PS Ⅰ,全区 DVD)+双专用震柄+原装 8M 记忆卡+DVD 摇控器+专用大电源+原装支架+游戏(任选十款)---- 2200
套机 4:PSone 原装主机+双专用震柄+专用记忆卡+专用电源+游戏(任选十款)------ 660
套机 5:GBA 原装主机+改装+青光灯+专用充电器一套+皮套+屏贴+游戏卡(任选一盘)------ 760
套机 6:GBA 原装主机+专用充电器一套+皮套+屏贴+游戏卡(任选一盘)------ 580
套机 7:GBC 彩色原装主机+笔式充电器+皮套+屏贴+游戏卡(任选一盘)------ 430
套机 8:GB 薄机+笔式充电源+放大镜+皮套+游戏卡(任选一盘)------ 250
套机 9:DC 美版/日版/欧版 A 版原装主机+双手柄+4M 记忆卡+双震动卡+游戏(任选十款)------ 750
套机 10:XBOX 日版原装主机+直读+双手柄+变压器+游戏(任选五款)------ 2300
套机 11:NGC 原装主机+双手柄+变压器+记忆卡+正版盘(任选一款)------ 2000

## 原装单机　快件邮费 40 元/台、GB 套机 20 元/台

| | |
|---|---|
| PS Ⅱ 30000/30006R/30007R 原配机+手柄 | 1700/1550/1600 |
| PSone100/102/103 原配机+手柄 | 550/560/560 |
| DC 美版/日版/欧版 A 版原装主机+手柄 | 650/620/600 |
| GB 厚/薄/彩/GBA 原配机(颜色齐全) | 160/210/390/480 |
| NGC/XBOX 原配机+手柄 | 1500/1900 |

## 游戏周边　快件邮费一律 10 元(不限量)

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PS Ⅱ震动手柄(原/组) | 130/45 | PS 普通手柄(原/组) | 25/6 | DC VGA | 35 | GBA 镜面/贴膜 | 5 |
| PS Ⅱ原装 8M 记忆卡 | 130 | PS 手柄延长线 | 8 | DC原装/2M/4M记忆卡 | 105/25/30 | GBA2 头/4 头对战线 | 8/10 |
| PS Ⅱ S 端子线(原/组) | 190/15 | NGC 遥控手柄(原) | 350 | DC 组装震动卡 | 20 | GBA 小摇杆 | 8 |
| PS Ⅱ分量线(原/组) | 190/15 | NGC 分量线(原) | 290 | DC 装手柄(原/组) | 85/30 | GBA 包 | 12 |
| PS Ⅱ原装四分叉 | 110 | NGC S 端子线(原) | 220 | GBA 充电器(普/高) | 35/20 | GBA 贴纸 | 8 |
| PSone 震动手柄(原/组) | 75/35 | PS/DC 制转 | 25/30 | GBA 高亮度灯 | 25 | GBA 屏幕保护盖 | 12 |

## 二手主机　快件邮费 40 元/套、GB 套机 20 元/套

| | |
|---|---|
| 九成新 PS7500/7501/9002 原装主机+双震动手柄+记忆卡+电源+直转+数款游戏 | 450 |
| 八成新 PS7500/7501/9002 原装主机+双震动手柄+记忆卡+电源+直转+数款游戏 | 400 |
| 七成新 PS7500/7501/9002 原装主机+双震动手柄+记忆卡+电源+直转+数款游戏 | 300 |
| 八成新 SS 原装主机三洋光头/JVC 光头+双手柄+16M 记忆卡+8M 加速卡+数款游戏 | 380/400 |
| 七成新 SS 原装主机三洋光头/JVC 光头+双手柄+16M 记忆卡+8M 加速卡+数款游戏 | 300/350 |
| 九成新日/美/欧版 DC 原装主机+双手柄+4M 记忆卡+震动卡+数款游戏 | 550/580/450 |
| GBA/GBC/GBP 原装主机+游戏卡 | 400/300/120 |

## 其它产品　快件邮费 15 元

| | |
|---|---|
| GBA 青光灯(亮度超高、被窝精品) | 198 |
| GBA 震动手柄+灯+充电器+扬声器 | 380 |
| GB 金手指 | 90 |
| GBA 金手指 | 130 |
| GBA 电视转接线 | 550 |
| GBA 烧录机+128M 烧录卡 | 540 |
| GB 烧录机+64M 烧录卡 | 350 |

MP3+CD+VCD 多功能随声听:液晶显示,款式新颖,携带方便,40 秒防震,45 小时连续播放,随机赠送遥控器、线控、耳机、电源、AV 线、口香糖电池两节(半年包换,一年保修)。450 元/套(免邮费)

微型数码监控器:随意安装,隐藏方便,可接电脑。显示彩色、黑白两种。250 元/套(彩) 150 元/套(黑白)

## PS Ⅱ仿正版碟(带说明书,做工精细)35 元/张　快件邮费一律 10 元(不限量)

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 001 维罗尼卡 | 007 封神演义 2 | 013SD 高达 G 世纪 NEO | 019 东尼滑板 3 | 025 装甲核心 3 | 031 三国无双 2 中 |
| 002 皇牌空战 4 | 008 幻想水浒传 3 | 014 星海传说 3 | 020 创造球会 | 026 保镖 | 032 鬼泣 |
| 003 燃烧战车 Ⅱ | 009 高达 0079 | 015 宿命传说 2 | 021 魔剑 X | 027 剑豪 | 033 实况 6 |
| 004 最终幻想 10 | 010 铁拳 4 | 016 格斗之王 2000 | 022 决战 1、2 | 028 高达战记 | 034 GT3 |
| 005 鬼武者 1、2 | 011 龙战士 5 | 017 山脊赛车 5 | 023 三国战记 | 029 三国志猛将传 | 035 英雄谭 2 |
| 006 真魂斗罗 | 012 生与死 2 | 018 花样节拍 | 024 寂静岭 2 | 030 IVR 网球 2 | 036ICO 中文版 |

## GBA 卡　快件邮费一盘 5 元,两盘以上均 10 元

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 瓦里奥 | 55 | 快打旋风 | 35 | 白夜协奏曲(中/日) | 55/35 | 索尼克 | 55 | 实况足球口袋版 | 55 | 正邪幻想曲 | 55 |
| 玛里奥 1/2/3 | 35 | 机战 R | 55 | 魔法假期 | 55 | 机战 A(中/日) | 55/35 | 实况 2002 | 55 | 特鲁尼克 1/2 | 55 |
| 三国志(中/日) | 55/35 | 学校创造 | 55 | 真女神转生光之书 | 55 | 拳皇 EX | 55 | GT1/2 | 55 | 七龙珠 RPG | 55 |
| 蜘蛛侠 | 35 | 黄金太阳(中/日) | 55/35 | 真女神转生暗之书 | 55 | 洛克人 EXE2 | 55 | 火焰纹章 | 55 | 古惑狼 | 55 |
| V 拉力 3 | 35 | 恶魔城(中/日) | 55/35 | 口袋妖怪(红宝石/蓝宝石) | 50 | 口袋梦幻 | 55 | 天使之翼 | 55 | 街霸 2/3 | 55 |
| 光明之魂(中/日) | 55/35 | 黄金太阳 2 | 120 | 超级机器人大战 OG | 55 | 沉默阻击手 | 55 | 怪物农场 | 55 | 幻想传说 2 | 55 |

各种高达模型、人物玩偶、游戏攻略、GB 卡、PS 碟/DC 碟(3 元)、PS2 碟(5 元/8 元/10 元)、XBOX 碟(30 元)目录来函免费索取

汇款、通信、寄货地址:兰州市中央广场邮局 1006 信箱　收款人:兰州宏远电玩　邮编:730030 邮购、咨询、售后:0931-4660157　经理投诉:13893282077
店址:乘 31、71、102 中山林站下车,外国语学校斜对面　营业时间:早 9:00-晚 19:00(节假日不休息)

注意:请玩友在汇款时一定写清所购物品及详细地址!!　高价回收各种二手机,价格请来电咨询,并可贴换新机!

# 长沙火炬电子

地址:长沙市解放东路 22 号,邮编:410001,电话传真:0731-4156067,闵炼南,超过两周未收到货请电询。
汇款:邮局或银行。建行:4367422926170020122,交行:60142840646677708,收款人:闵炼南

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **未开封全新 DC 正版:** | | 病血 | 35 | 高达在线 | 28 | 索尼克 Ⅰ | 22 | 井上凉子 | 25 |
| 刀魂 Ⅱ | 20 | 钓鱼 | 36 | 黑之魂 | 26 | 水上电单车 | 25 | 花扎 | 25 |
| 电车 G02 | 25 | 世嘉拉力 Ⅱ | 30 | 向北去 | 26 | 滑雪 | 35 | 阳光少女 | 25 |
| 炼金术士限定版 | 45 | 棉花小魔女 | 38 | 飞空之舞 | 45 | 摔角限定版 | 28 | 疯狂过山车 | 25 |
| 心跳带原记忆卡 | 78 | 超时空要塞 Ⅲ | 36 | 三藩赛车 | 45 | 围棋 | 25 | 哥斯拉 | 20 |
| 格兰蒂亚 Ⅱ | 20 | 超能力对战 | 28 | 地狱战士 | 26 | 麻将 | 25 | 赌城 1-7 | 20 |
| 索尼克 Ⅱ 限定版 | 40 | 橄榄球 | 26 | 春雨曜日 | 32 | 棒球 | 25 | 对战天平 | 20 |
| 樱花大战 3 | 88 | 戈室探险 | 20 | 杀人事件限定 | 48 | 高尔夫 | 25 | 邮费 5 元,快件 15 元/次 | |
| 机械人大战 α | 40 | 死亡密令 | 30 | 火焰圣母 2CD | 52 | HKT 猫 | 22 | | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| PS2 39001,30007 原配制+直读+品牌电源 | 1980 | GBA 500　GC 原配制+电源 | 1480 |
| PS2 30000,30006 原配制+直读+品牌电源 | 2060/2030 | XB 原配制+直读+200W 大电源 | 2160 |
| PSone 100、102、103 主机+原振手柄+专用电源 | 600 | 主机保修 5 个月。邮费:GBA10 元,其它 20 元,快件另加 10 元 | |

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **100% 全新 GBA 卡** | | 上海麻将 | 30 | 黄金太阳中英日 | 54/50 | 正邪幻想曲 | 50 | 银河天使 | 106 |
| 魂斗罗 | 62 | 职业麻将 | 50 | 黄金太阳 Ⅱ | 106 | 光明之魂中、日 | 50 | 心跳祝福钟声 | 50 |
| 恶魔城 Ⅰ、Ⅱ 中、日 | 50 | 中日麻将决战 | 30 | 机战 A、C、T、R | 50 | 换装迷宫 Ⅱ | 50 | 死亡弹珠台 | 50 |
| 携带电兽 | 50 | 大富翁 | 30 | 幻想水浒传 | 30 | 炸弹人 RPG | 30 | 机械化军队 | 50 |
| 炸弹人红、兰 | 50 | 古惑狼 | 50 | 洛克人 Ⅰ、Ⅱ | 50 | 超级机器人大战 | 62 | 棋魂,NBA | 106/30 |
| 快打旋风 | 30 | 洛克人 Z | 50 | 口袋妖怪红、兰 | 62 | 火焰文章 | 50 | 天使之翼 | 50 |
| 风之少年 Ⅰ、Ⅱ | 30 | 蜘蛛人 | 50 | 魔法假日 | 50 | 魔法封神 | 50 | 胜利 11 人 A | 50 |
| 俄罗斯方块 | 32 | 伍佑卫门 | 30 | 哈利波特 | 50 | 三国志中、日 | 50 | 创造球会 | 50 |
| 玛莉奥 1-4 | 30 | 超魔界村 R | 30 | 沉默遗迹 | 50 | 信长野望 | 50 | 空战雄鹰 Ⅱ | 30 |
| 超级泡泡龙 | 30 | 羊之心情 | 50 | 龙战士 Ⅰ、Ⅱ | 30 | 信长异闻录 | 50 | F14 战机 | 30 |
| 索尼克 Ⅰ、Ⅱ | 50 | 七龙珠,毁灭 | 50 | 银河之星 | 50 | 大战略 Ⅱ | 50 | 沙罗曼蛇 | 30 |
| 绿色兵团 | 30 | 洛克人与佛特 | 50 | 星之卡比 | 50 | 皇家骑士团中,日 | 56/50 | 超时空要塞 | 50 |
| 坏玛莉 | 50 | 沉默狙击手 | 50 | 特鲁尼克 | 50 | 游戏王四、五、八 | 50 | GTA、GT Ⅱ | 50 |
| 彩虹六号 | 50 | 神枪手 | 50 | 铁拳,拳皇 EX | 50 | 游戏王六、七 | 106 | GT,V 拉力 Ⅲ | 30 |
| 钻地小子 Ⅱ A | 32/50 | 街霸 Ⅱ、Ⅲ | 50 | 罪恶格斗 X | 50 | 寂静岭 | 56 | 玛莉赛车 | 30 |
| 东尼滑板 Ⅱ | 50 | 传说炸弹人 | 50 | 怀旧街机合集 | 30 | 幽灵陷阱 | 50 | 邮费 5 元,快件 15 元/次 | |

SS、PS、DC 盘,4 元/张,PS2DVD7 元/张,COR4 元/张,XB20 元/张,邮费 5 元/次,超过 5 张免邮费。目录免费,信封邮票请自备。

| | | | |
|---|---|---|---|
| EZFLASH128、256M,北通 128M 烧录器带卡 | 520/920/450 | PS 原、组装电源板,直读 IC,导电胶 | 55/35/30/12 |
| GBA 屏幕盖,带盖摇杆,2、4 头连机线 | 9/12/10/12 | 原、组装 AV 线,组装 S 线,手柄延长线 | 15/8/10/5 |
| 高效充电器,可调荧光灯,贴膜,镜面 | 20/18/5/5 | 原装新激光管,物镜,顶帽,齿轮 | 20/15/15/20 |
| 电视接收器,中文金手指,耳机,扣带 | 380/128/7/5 | 光头支架,电机,润滑油,保护电阻 | 50/10/10/10 |
| GBA 布包,护套,卡盒,PS2 铝合金提箱 | 15/7/2/90 | 光头数据线,延长线,电机线,驱动 IC | 20/5/5/40 |
| PS2,XB,GC 三用 VGA,组装分量线,S 线 | 235/18/10 | DC 原装新光头,新手柄,记忆卡,振动卡 | 95/60/60/70 |
| 原装 8M 记忆卡索尼产,授权产,原装手柄 | 150/130/130 | 原装钓鱼杆,飞行+格斗摇杆,Modem | 40/85/50 |
| 原装新光头,光头数据线,遥控器,制转 | 380/40/180/30 | 组装手柄,2、4M 记忆卡,组装振动卡 | 30/22/28/20 |
| 5.1 声道光纤线,四分插,横竖闪光支架 | 80/55/40 | 原装 AV 线,组装 S 线,手柄延长线,制转 | 15/15/6/30 |
| 组装遥控器,竖支架,对战线,名牌电源 | 32/15/15/35 | 原装电源板,驱动板,光头电机,导电胶 | 65/60/25/2 |
| 遥控+竖支架+四分插,VGA,200W 大电源 | 85/210/48 | 光头数据线,驱动开关,驱动 IC | 10/10/20 |
| 复位出仓信号线,手柄插槽,原组装电源板 | 40/80/240/120 | SS 原装 JVC,三洋光头,制转,导电胶 | 100/100/30/2 |
| PSone 原、组振手柄,中文金手指,制转 | 56/28/45/20 | SS 直读 IC,4M 加速卡,8M 记忆卡 | 75/75/75 |
| PSone 原装光头,原、组电源、VCD 卡 | 212/40/30/160 | 组装手柄,AV 线,电源板,原装方向盘 | 12/10/50/80 |
| PS 原装振动手柄,普通手柄,组装手柄 | 50/45/7 | GC 原装手柄,大容量记忆卡,组装 S 线 | 180/175/18 |
| 1000-7000 型中文金手指,IM 记忆卡,四分插 | 25/12/40 | XB 直读 IC,手柄,遥控器,组装 S 线 | 150/280/270/20 |

精修 SS,PS,DC,PS2,XB,GBC,GBA 主机,8 年专业维修经验,收费低,保持 3 个月,配件邮费每次 5 元,快件 15 元

# 快加入电软攻略班啦~~

## ●能玩能写的游戏痴迷者请来报名

男女不限。

要求:热爱游戏事业,擅长 RPG、SLG 或解谜游戏,有较强独立制作攻略的能力,对各类型游戏能够做到上手迅速,并按时完成。略通日文,文字表达清楚,有过相关攻略撰稿经验者优先。

——有实力完成下列游戏攻略者速来投靠——

| | | | |
|---|---|---|---|
| PS | 最终幻想 1+2 | GBA | 逆转裁判 2 |
| PS2 | 特鲁内克大冒险 3 | GBA | 口袋妖怪 A |
| PS2 | 龙战士 5 | GBA | 真女神转生 |
| PS2 | 黑暗编年史 | GBA | 机战 OG |
| PS2 | 宿命传说 2 | GC | 永恒的黑暗 |
| GBA | J 联盟创造球会 2002 | GC | 永恒阿卡迪亚 |

除以上游戏外,如果您有其他的写作意向,请打编辑部电话(010)64472187 联系。另外,欢迎有实力的攻略小组与我们联系。

达以上条件者,请将简历寄至"北京 6129 信箱　应聘收"或者发 E-MAIL 至"vgame@public.bta.net.cn"。

休闲假日别徘徊

# 北京瑞明兴隆游戏服务中心

回收二手机 诚征各地加盟

店批发、零售、维修、邮购

快到瑞明兴隆来

本公司以诚信为本,合理的价格、优质快捷的服务和高质量的产品来面对全国各地的玩友。从本月开始在本店邮购商品全部为快件发货,保证您在7天内收到物品。所有货物全额保价。真正实现购物零风险!

好消息 本月掌机以旧换新 GB 薄机 + 360 元 = GBA 彩机
GB 薄机 + 190 元 = GBC 彩机
GBC 彩机 + 280 元 = GBA 彩机

免邮费

本服务面向全国大量按市价 60% - 80% 高价回收,代卖二手游戏机及原版游戏软件,也可以以旧换旧,以旧换新,出租各类游戏主机,高价回收贴换 PS2、PSone、DC、GBA、GBC、GB、WSC、NGP 及正版软件。

本月特价:GBA + GBA 卡带(任选) + GBA 高效 15 小时充电器 + 七彩腰包 + GBA 专用耳机 + GBA 专用卡盒 + GBA 原装贴膜 + GBA 皮套 + GBA 高亮度灯 690 元 (绝不事后补款,配件少一赔十)

GBA 豪华套机:GBA(日)橙、黑主机 + GBA 卡带 + GBA128M 刻录卡 + GBA 原装金手指 + GBA 高效 15 小时充电器 + 七彩腰包 + GBA 专用耳机 + GBA 专用卡盒 + GBA 原装贴膜 + GBA 皮套 + GBA 高亮度灯 1290 元

时尚主机



任天堂 128 位 NGC 游戏机 价格 1480 元



任天堂 32 位手掌机
GBA 金银限定版主机 490 元
GBA(日)橙、黑限定 520 元
GBA(限)主机 1080 元



微软 XBOX 原配制 1780 元
微软 XOBX 主机 + 直读 2080 元
微软 XBOX 主机 + 正版游戏 (街头涂鸭、世嘉 GT2002) + 直读 2190 元

## 本中心质量第一,服务第一,价格公道,所售主机均为原装正货,保修三个月,终身维修。

PS2 30000 型(30001、30002、30004、30006、30007) + 双振动手柄 + 美塞亚完美直读 + 原装 8M 记忆卡 + 原装 S 端子线 + 原装大电源 + PS2 支架 + DVD 游戏 2280 元

**游戏主机**

NGC 套机:NGC 主机 + 双手柄 + 原 AV 线 + 电源 + 变压器 + NGC4M 记忆卡 + NGC 原版游戏(任选)1980 元
PS2 10000 型(双原震手柄 + 原 8M 记忆卡 + 原驱动盘 + 原 AV 线 + 原分量端子线 + PS2 支架 + 原版游戏)5880 元(含特快邮费)
PS2 15000 型(原震手柄 + 原 8M 记忆卡 + 原驱动盘 + 原 AV 线 + 原分量端子线 + PS2 支架 + 直读)4500 元(含特快邮费)
PS2 37000 型黑/蓝限定版(原震手柄 + 原装遥控器 + 原 AV 线 + PS2 支架 + 电源线)2480 元
PS2 30001/30002/30004 单机配制(原震手柄 + 原装遥控器 + 原 AV 线 + PS2 支架 + 原装电源)1890 元
PS2 30006 型(原振手柄 + AV 线 + 电源 )1780 元 PS2 30000 型(主机 + PS2 原装振柄 + 原 AV 线)1850 元
DC 日/美/欧 A 版套机(原 AV 线 + modem + 原装 1M 夜晶记忆卡 + 原装震动包 + 原装双手柄 + 原版游戏 + 上网盘 + 电话线 + 电源)1180 元/1080 元/1050 元单机 950 元/820 元/790 元
DC 日/美/欧 B 版套机(原 AV 线 + modem + 组装 4M 记忆卡 + 组装震动包 + 原装手柄 + VCD 卡 + 电源 + 多款游戏)750 元 单机 580 元
PSone 原装套机(原装光头)102/103 型 PSone 主机 + PSone 原震手柄 + PSone 专用金手指卡 + PSone 原装电源 + 原 AV 线 + PSone 原装背包 + 多款 PS 游戏 750 元/760 元 102/103 型单机 580 元/590 元
PSone 组装套机(组装光头)102/103 型 PSone 主机 + 双震动手柄 + 原电源 + 原 AV 线 + PSone 记忆卡 + PSone 专用金手指卡 + PSone 原装背包 + 多款游戏 650 元/660 元 102/103 型组装单机 500 元/510 元
PS7501/9002 型原装套机(PS 主机 + PS 原震手柄 + PS 金手指卡 + PS 电源 + 原 AV 线 + PS 原装记忆卡 + 多款游戏)950 元
PS7901/9002 组装套机(PS 主机 + PS 双震动手柄 + PS 金手指卡 + PS 电源 + 原 AV 线 + PS 原装记忆卡 + 多款游戏)680 元
GBC(限定版/普版)套机(GBC + GBC 充电器 + GBC 七彩腰包 + GBC 夜用灯 + GB 金手指 + 任选 100 元内 GB 卡)590 元/480 元
GB 超薄套机(GB 薄机 + GB 充电器 + GB 七彩腰包 + GBC 夜用灯 + 金手指 + 任选 100 元内 GB 卡)360 元
GB 厚机套机(GB 薄机 + GB 充电器 + GB 七彩腰包 + GBC 夜用灯 + 金手指 + 任选 100 元内 GB 卡)220 元
WS 套机(WS 主机 + 任选 WS 卡带 1 盘)280 元 WSC 套机(WSC 主机 + 任选 WSC 卡带 1 盘)780 元 NGP 套机/NGP 彩机 + 任选 NGP 卡带 1 盘 580 元

PS2 完美直读无须引导 各机型全支持价格电询

主机邮费 35 元 掌机邮费 20 元

**二手主机**

9 成新 PS2 套机(PS2 主机 + 双震动手柄 + 原 8M 记忆卡 + PS2 美赛亚直读 + AV 线 + PS2 电源 + PS2 游戏)1280 元
9 成新 NGC 套机:(NGC 主机 + 原装记忆卡 + 原装手柄 + 原装电源 + AV 线 + 正版生化危机) 1490 元
9 成新 PS5501/7501/9002 套机(PS 主机 + 双震动手柄 + PS 电源 + AV 线 + PS 原装记忆卡 + PS 多款游戏)490 元
9 成新 PSone 套机 100/101/102/103 型(PSone + 双震动手柄 + PSone 电源 + AV 线 + PSone 原装记忆卡 + PSone 多款游戏)550 元
8 成新 PS5501/7501/9002 套机(PS 主机 + 双震动手柄 + PS 电源 + AV 线 + PS 原装记忆卡 + PS 多款游戏)440 元
8 成新 DC 美/日/欧版套机(DC 主机 + 双手柄 + DC4M 记忆卡 + DC 震动包 + AV 线 + DC 电源 + 多款游戏)550 元
9 成新 GBA 套机(GBA 主机 + GBA 卡任选 + GBA 充电器)500 元 9 成新 GBC 套机(GBC 主机 + GBC 充电器 + GBC 卡带任选)300 元
9 成新 GB 超薄套机(GB 薄机 + GB 充电器 + GB 合卡)150 元 8 成新 GB 厚机套机(GB 厚机 + GB 卡)90 元
9 成新 NGP 套机(NGP 主机 + NGP 原版卡)240 元 9 成新 WS/WSC 套机(WS/WSC 主机 + WS/WSC 卡 1 盘)180 元/290 元

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 游戏配件(免邮费) | | PS2 手柄 4 分插 | 120 | DC VGA | 60 | DC MD 模拟器 | 30 | FF10/FF8 精装怀表 | 95/115 | FF10/FF8 ZEP 打火机 | 35 | 合金装备笔盒 | 40 |
| PS2.NGC.XBOX 专用 VGA | 330 | PS2 原装 40G 硬盘 | 1780 | DC FC 模拟器 | 30 | GBA 电视接收器(带电源) | 480 | FF10/FF8 顶链 + 戒指 | 35/25 | FF10/FF8 烟盒 | 35 | 樱大战烟盒 | 40 |
| PS2 原装分量端子线 | 270 | PS2 原装光头(拆机) | 480 | DC GB 模拟器 | 30 | GBA - EZ - FLASH256M 刻录卡 | 990 | FF10/FF8 夜光手表 | 75/65 | 合金装备烟盒 | 40 | 樱大战火机 | 48 |
| PS2 原装 8M 记忆卡 | 170 | GBA - EZ - FLASH128M 刻录卡 | 590 | DC SFC 模拟器 | 40 | GBA 原装金手指 | 190 | FF10/FF8 情侣表 | 130/120 | 合金装备火机 | 48 | 樱大战笔盒 | 40 |

## 本店经营回收二手正版软件,以旧换新,也可以旧换旧。

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 品名 | 价格/邮费 | PS2 决战 2 | 290/10 | NGC 阳光玛莉奥 | 450/10 | DC 特大号足球 | 230/10 | GBA 超级玛莉 | 240/10 | WS SD 高达(黑) | 180/10 |
| PS2 合金装备 2 普/限 | 350/590 | PS2 实况 5 加强版 | 180/10 | NGC 星球大战 | 420/10 | DC 特大号足球 2 | 260/10 | GBA 恶魔城 | 380/10 | WS SD 高达英雄传 | 220/10 |
| PS2 实况 6 | 380/10 | PS2 铁拳 4 | 320/10 | NGC VR 射手 3 | 450/10 | DC 樱大战 | 280/10 | GBA 铁拳 | 320/10 | WS 机器人大战 2 地上篇 | 280/10 |
| PS2 机器人大战普/限 | 390/650 | PS2VR 战士 4 | 180/10 | NGC 生化危机 | 420/10 | DC 樱大战 2 | 280/10 | GBA 机器人大战 A | 390/10 | WS 机器人大战 2 宇宙篇 | 280/10 |
| PS2 王国之心 | 390/10 | PS2 最终幻想 X(国际) | 320/10 | NGC 生化危机 0 | 电询 | DC 樱大战 3 | 190/10 | GBA 快打旋风 | 240/10 | WS 机器人大战 2 银河篇 | 280/10 |
| PS2 ICO 中文版 | 290/10 | PS2 寂静岭 2 | 350/10 | NGC 封神演义 | 420/10 | DC 樱大战 4(限定版) | 580/10 | GBA 皇家骑士团 | 320/10 | WS 午夜凶铃(黑) | 280/10 |
| PS2 ZERO 零 | 320/10 | PS2 皇牌空战 4 | 380/10 | NGC FIFA2002 | 420/10 | DC 维罗尼卡完全版 | 290/10 | GBA 黄金的太阳 | 320/10 | WS 机甲战士(黑) | 180/10 |
| PS2 生与死(激斗) | 360/10 | PS2 真三国无双 2 | 320/10 | DC 莎木 | 260/10 | DC 永恒阿卡迪亚 | 290/10 | GBA 机战 R | 420/10 | WS 梦幻模拟战(黑) | 280/10 |
| PS2 心跳回忆 3 | 380/10 | PS2 格兰蒂亚 X/限定版 | 180/590/10 | DC 莎木 2(限) | 290/10 | DC 火焰圣母 | 90/10 | WS 太空战士(彩) | 290/10 | WS 数码暴龙(黑) | 260/10 |
| PS2 三国志战记 | 350/10 | PS2GT2002 | 260/10 | DC 索尼克 2(限) | 120/10 | DC 急速滑雪 | 90/10 | WS 太空战士(彩)2 | 320/10 | NGP 月华剑士 | 160/10 |
| PS2 异度传说 | 390/10 | PS2 三国无双 2 猛将传 | 320/10 | DC 生或死 2 | 85/10 | DC 仲夏夜之梦限定版 | 120/10 | WS 机动战士(彩) | 320/10 | NGP 拳皇 R1 | 150/10 |
| PS2 鬼武者 | 260/10 | PS2 格兰蒂亚 2 | 160/10 | DC 格兰蒂亚 2 | 85/10 | DC 机器人大战 α | 90/10 | WS GG 格斗(彩) | 290/10 | NGP 侍魂 | 180/10 |
| PS2 鬼武者 2 | 350/10 | PS2 旧世界遗产 | 150/10 | DC 魔剑 X | 85/10 | GBA 黄金太阳 2 | 390/10 | WS 宇宙大合号(彩) | 280/10 | NGP12 合 1 | 340/10 |
| PS2 幻想水浒传 3 | 320/10 | PS2 铳墓 | 320/10 | DC 刀魂 | 85/10 | GBA 恶魔城之白夜 | 390/10 | WS 仙界传 2(彩) | 270/10 | NGP 拳皇大富翁 | 240/10 |
| PS2 维罗尼卡 | 290/10 | NGC 明星大乱斗 | 450/10 | DC 疯狂出租车 | 85/10 | GBA 火焰纹章 | 380/10 | WS 数码暴龙 02(彩) | 320/10 | NGP 饿狼传说 | 180/10 |
| PS2 鬼泣 | 350/10 | NGC 路易鬼屋冒险 | 280/10 | | | GBA 光明之魂 | 380/10 | WS 高尔夫球(彩) | 260/10 | NGP 女皇格斗 | 180/10 |

## GBA 配件及 GBA 经典卡带 其它 GB 卡详查其它广告价格

| GBA 配件 | 价格/邮费 | | 价格/邮费 | | 价格/邮费 | GBA 卡 | 价格/邮费 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| GBA 配件全家福(15 件套) | 180/5 | GBA 七彩挎包 | 35/5 | GBA 恶魔城(中文) | 63/10 | GBA 沙龙曼蛇 | 55/10 |
| GBA 充电器 + 电源 | 35/5 | GBA 盔甲 | 45/5 | GBA 街霸 Ⅱ X | 55/10 | GBA 寂静岭 | 95/10 |
| GBA 高效 15 小时充电器 | 95/5 | GBA 摇杆 | 10/5 | GBA 洛克人 ZERO | 65/10 | GBA 哈丽波特 | 65/10 |
| GBA 专用耳机 | 40/5 | GBA 彩装贴膜 | 25/5 | GBA 大战略 | 63/10 | GBA 信长野望 | 63/10 |
| GBA 组装贴膜 | 18/5 | GBA 专用卡盒 | 5/5 | GBA 炸弹人 | 48/10 | GBA 快打旋风 | 48/10 |
| GBA 原装贴膜 | 45/5 | GBA 扩音器 | 25/5 | GBA 钻地先生 | 45/10 | GBA 风之少年 | 48/10 |
| GBA 对战线(2 条) | 30/5 | GBA 车载充电器 | 40/5 | GBA 蜘蛛侠 | 65/10 | GBA 皇家骑士团外传(中) | 68/10 |
| GBA 对战线(4 条) | 45/5 | GBA 玛里奥 | 48/10 | GBA 大富翁 | 45/10 | GBA 幻想水浒传 | 48/10 |
| GBA 专用灯 | 15/5 | GBA 瓦里奥 | 63/10 | GBA 钻地先生 A | 68/10 | GBA 机器人大战 a | 63/10 |
| GBA 放大镜 + 灯 | 30/5 | GBA 玛里奥赛车 | 48/10 | GBA GTA | 63/10 | GBA 纯情房东俏房客 | 95/10 |
| GBA 透明皮套 | 15/5 | GBA 黄金太阳 | 63/10 | GBA 游戏王 5 | 60/10 | GBA Z · O · E | 48/10 |
| GBA 七彩皮套 | 20/5 | GBA 龙战士 | 45/10 | GBA 恶魔城之白夜(中文) | 72/10 | GBA 实况世界杯 | 85/10 |
| GBA 七彩腰包 | 35/5 | GBA 恶魔城 | 48/10 | GBA 口袋 J 联盟足球 | 63/10 | GBA 罪恶工具 X | 63/10 |

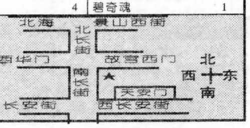
| | 价格 邮费 | | 价格 邮费 | | 价格 邮费 | GBA 新卡介绍 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| GBA 拳皇 EX | 63/10 | GBA 大战略 | 65/10 | GBAGT2 | 65/10 | | |
| GBA 铁拳 | 63/10 | GBA 黄金太阳(中) | 72/10 | 魔界村 | 58/10 | GBA 黑色细胞 | 68/10 |
| GBA 七龙珠 | 65/10 | GBA 游戏王 6 | 120/10 | 机战 R | 65/10 | GBA 幻想迷宫 2 | 65/10 |
| GBA 实况 2002 足球 | 65/10 | GBA 银河之星 | 68/10 | 三国志(中文) | 68/10 | GBA 狙击手 | 65/10 |
| GBA 玛丽奥 2 | 55/10 | GBA 炸弹人 2 | 68/10 | 壮志凌云 | 58/10 | GBA 口袋妖怪(蓝宝石) | 75/10 |
| GBA 黄金太阳 2(128M) | 138/10 | GBA 泡泡龙 | 55/10 | 死亡弹珠台 | 65/10 | GBA 口袋妖怪(红宝石) | 75/10 |
| GBA 索尼克 | 63/10 | GBA 携带电兽 2 | 68/10 | V 拉力 3 | 55/10 | GBA 魂斗罗 | 68/10 |
| GBA 魔法假期 | 63/10 | GBA 街霸 ZERO3 | 75/10 | 游戏王 7(128M) | 138/10 | GBA 机器人大战 OG | 75/10 |
| GBA 龙战士 2 | 48/10 | GBA 火焰纹章 | 68/10 | 魔法假日(中文) | 68/10 | GBA 超时空要塞 | 68/10 |
| GBA 三国志 | 63/10 | GBA 封神演义 | 65/10 | 风之少年 2 | 48/10 | GBA 真女神转生 | 72/10 |
| GBA 特鲁尼克大冒险 2 | 63/10 | GBA 光明力量 | 68/10 | 机战 R(中文) | 78/10 | GBA 哈里波特 2 | 75/10 |
| GBA 机战 A 中文版 | 65/10 | GBA 机器猫 2 | 65/10 | 大战略 2 | 65/10 | GBA 玛莉奥 3 | 48/10 |

## DVD 原版动画 38 元/张 邮费每张 5 元 PC 压缩动画请电询。

| 名称 | DVD 片数 | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| W 高达 | 5 | 超时空要塞 D7 | 1 | 圣斗士星矢 OVA 四合一 | 1 | 卡片召唤师 | 3 |
| 停不了的华尔兹 | 1 | 马沙之反击 | 1 | 天使禁猎区 | 1 | 纯情房东俏房客特别版 | 1 |
| F91 | 1 | 龙猫 | 1 | 街霸 OVA | 1 | 安达充 - TOUCH OVA | 2 |
| 樱花大战(1 - 4 幕完) | 1 | 风之谷 | 1 | 超时空要塞 D7 TV 版 | 4 | 高达 0080 | 2 |
| 幽灵公主 | 1 | 高达 MS08 小队 | 1 | 高达 0079 TV 版 | 4 | 浪客剑心——追忆篇 | 1 |
| 超时空要塞 - PLUS | 1 | 乱马 1/2 剧场版 | 1 | 乱马 1/2OVA | 1 | 机动战士 | 3 |
| JOJO 奇妙冒险(1 - 3 完) | 1 | 可曾记起爱 | 1 | 菜菜子解体诊书 | 1 | 宫奇俊全集 | 10 |
| ZZ 高达 | 4 | 超时空要塞 2 | 1 | 不思议游戏一青龙篇 | 3 | 金田 - OVA | 1 |
| 高达 0083 | 1 | 超时空要塞 2012 | 1 | 恶男杰特 | 3 | 樱花大战 TV 版(1 - 24) | 2 |
| X 高达 | 4 | 橙路剧场版 | 1 | 罗岛一英雄骑士传 | 3 | 最游记(1 - 26) | 4 |
| 超时空要塞 TV 版 | 4 | 北斗神拳 | 1 | 橙路 OVA1 - 8 前后篇 | 2 | 心跳回忆 | 1 |
| 魔女宅急便 | 1 | 饿狼传说 | 1 | 龙珠 Z - 地球保卫战 | 1 | 柯南 - 魔天大厦 | 1 |
| DNA | 1 | V 高达 | 4 | 玲音 | 3 | Z 高达 | 4 |
| 灌篮高手 | 1 | 高达 0079 OVA 版 | 2 | 灌篮高手 TV 版 PARTI | 4 | 罗德岛战记 OVA | 2 |
| | | 青之六号 | 1 | 橙路 TV + MTV | 6 | 乱马 1 - 2 TV 版(1 - 18) | 2 |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| EVA TV + OVA | 4 | 超时空要塞 TV 版 PART | 1 | 逮捕令 99OVA | 2 | 幽灵公主 | 1 |
| EVA 剧场版 1 + 2 | 1 | 超时空要塞 TV 版 PART | 2 | 头文字 D PART1 | 4 | 天空之城 | 1 |
| 真孔雀王 | 1 | 可曾记起爱 | 1 | 头文字 D PART2 | 3 | 攻壳机动队 | 1 |
| 乱马 1/2 热斗篇 1 - 144 | 20 | 樱花大战 OVA | 1 | 高达 W OVA | 1 | 梦幻街少女 | 1 |
| 纯情房东俏房客 | 3 | 犬夜叉 | 2 | 圣斗士海皇篇 | 3 | 魔女宅急便 | 1 |
| 不思议游戏一朱雀篇 | 4 | 龙珠 Z OVA 全集 | 7 | 剑风传奇 | 3 | 百变狸猫 | 1 |
| 幽游戏白书 TV 版 | 12 | 星界之战旗 | 2 | 机器猫 | 3 | 风之谷 | 1 |
| 08MS 小队 OVA + 剧场版 | 3 | 星界之文章 | 2 | EVA(剧场版)1 + 2 | 2 | X 战记 | 1 |
| 柯南瞳孔中的暗杀者 | 1 | 碧奇魂 | 4 | 圣斗士北欧篇 | 5 | 新 JOJO 奇妙冒险 Part1 | 1 |
| 柯南世纪末的魔术师 | 1 | EVA - OVA | 1 | 浪客剑心 TV Part1 | 6 | 天地无用 - 魎皇鬼 | 2 |
| 浪客剑心 TV Part | 2 | 3X3 只眼(1 - 3) | 1 | 高达倒 A | 4 | 天地无用 - 地球篇 | 2 |
| 少年街霸 ZERO2 | | 3X3 只眼 2(1 - 4) | 1 | 魔装机神 | 3 | 天地无用 - 宇宙篇 | 2 |
| 高达真人电影版 | 1 | 王道十二宫 PART1 | 6 | 逮捕令 97 | 1 | 暗黑破坏神 | 1 |
| F91 | 1 | 王道十二宫 PART2 | 6 | 逮捕令 99 | 1 | 变形金刚剧场版 | 1 |
| 妖精战士 | 1 | EVA - TV | 3 | 枪神 | 4 | 碧奇魂 | 1 |

**店址及汇款地址:北京市西城区南长街 12 号 邮编:100031**
**电话/传真(010)66054729 邮购咨询电话:13011179789 收款人:赖伟涛**
**乘车路线:1 路、4 路、5 路、52、57 路中山公园站下车或乘地铁到天安门西站下车换乘 5 路西华门站下车北走 20 米路东或从北海乘 5 路西华门下车,南走 100 米路东**




由于广告截稿时间早,部分价格有变化,请谅解!

快到瑞明兴隆来

# 长沙新世代

**年末反利特价大酬宾 实价往下看！！！** 比价格 比质量

新世代郑重声明、本广告价格极其详实可靠，绝无模棱两可、弄虚作假，欢迎各大玩友异地或现场监督。“长沙新世代”坚信：虚假的言辞终究会识破，只有诚恳真实方可永久。我们绝不追求高利润，本着让每个玩家都能享受到游戏乐趣为目标。尽职尽责，做到高质量与低价格并存。好消息：PS2 直读终于低于 AR2、30000 型日版 23 根线 175 元（并附详图）。 **经营宗旨：诚信平实，实事求是。**

汇款地址：长沙市解放东路 36 号新世代电游 收款人：李坚 邮编：410001 邮购热线：0731－4119826
投诉电话：13017191240（款汇出后请与我店取得联系，以便迅速发货）
交行帐号：60142870643811901 建行帐号：4367422926170143221 收款人：李坚

本店主机质量切实可靠，保证期为 6 个月。所售主机档案一律输入电脑备存，并终身维修，专设售后服务部，免去您任何后顾之忧。

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| GBA 主机（绝对日产＋原装电池） | 505 | PS2 原配置加直读 | 1960 | NGC 原配置 1＋AV 线 | 1450 |
| DC 原配置 | 685 | PSCNE 原配置 | 560 | XBOX 原配置加直读 | 2160 |

GBA100％全新卡类（所有售出 GBA 卡均由专业人员进行严格测试记录，让您放心使用，万一还有问题一月免费包换）

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 口袋妖怪红/蓝宝石极低价 | | 玛丽 3 耀西岛 | 29 | 机战 A 中文/机战 R/ | 49 | 火炎纹章 | 49 | 铁拳 | 49 |
| 魂斗罗 极低价 | | 街霸 3 | 49 | 新钻地 3 | 49 | V 拉力 3 | 29 | 玛丽赛车 | 29 |
| 世界传说换装迷宫 | 49 | 传说的斯塔菲 | 49 | 创造球会 | 49 | 沉默的遗迹 | 49 | 龙战士 1/2 | 29 |
| 刀魂剑客 | 29 | 正邪幻想曲 | 49 | 实况足球 6 | 49 | 皇家骑士团中文 | 50 | 三国志中文 | 49 |
| 漫画地带 | 49 | 麻将王中文 | 51 | 沙罗恶蛇 | 29 | 洛克人 EXE2 | 49 | 大泡泡龙 | 29 |
| 恐龙危机 | 49 | NBA2002 | 30 | 快打旋风 | 29 | 彩虹 6 号 | 49 | 机械化军团 | 49 |
| 星之卡比 GBA | 49 | 恶魔城白夜中文 | 49 | 古惑狼 | 49 | 洛克人 Z | 49 | 超魔界村 R | 29 |
| 空军三角洲 | 29 | 月之轮回中文 | 49 | 索尼克 | 49 | 3D 战机 | 29 | 龙珠 Z | 49 |
| 沉默狙击手 | 49 | 黄金太阳 1 中文/2 代 | 50/102 | 坏玛丽 | 49 | 大战略 | 29 | 拳王 EX | 49 |
| J 联盟 2002 | 49 | 风之少年 1、2 | 29/29 | 露娜传说 | 49 | 街霸 2 | 49 | 罪恶格斗 | 49 |
| 樱国之魂 | 29 | 光明之魂中文 | 49 | 炸弹人故事 | 29 | 魔法假日 | 49 | 蜘蛛人 | 49 |

**维修** 您可通过邮寄维修各类主机，本部维修实力雄厚，以专业精修各类主机为辅，8 年根基，一切疑难杂症手到病除，并收费低廉，配件价格尽在明处，保质四个月。（请在包裹内注明机件故障及联系电话）另：PS2 美塞亚改机芯片加改机费用已相当低廉，本部已纯熟攻破 PS230000～30007（包括 R）各种型号完美直读，价格均为 220 元～330 元。操作纯熟，现场观摩。

| | | | |
|---|---|---|---|
| 配件类：PS、PSone 原装/组装振动手柄 | 53/21 | PS2 原装/组装手柄/AV 线/分量线/S 线 | 118/30/12/19/8 |
| PS、PSone 绝对原装全新光头（保证期半年） | 205 | PS2 方向盘/PS2 精装铝箱 | 148/95 |
| PS、PSone 组装普通手柄/记忆卡/制转/四分插 | 5/9/19/35 | 遥控器/5.1 声道光纤线 | 29/80 |
| PS、PSone 原装全新激光管/物镜/光头顶帽/润滑油 | 19/9/12/7 | 四分插/竖支架/制转/原装记忆卡 | 52/15/30/125 |
| PS、PSoneAV 线/S 线/PS、DC、SS 电源/导电胶 | 9/9/13/1 | 复位出仓信号线/光头数据线/VGABOX | 32/30/215 |
| 保护电阻/电机/齿轮（8 件套）BA5977 驱动片 | 8/9/15/33 | 完美直读芯片（30000－30006R）（绝无焊点） | 175～290 |
| 光头支架/光头数据线/延长线/电机线 | 45/15/4/4 | SS 原装 JVC 新光头/驱动板 | 90/75 |
| PS、PSone 直读 IC（附图）/电源板总成（原/组） | 25/27/45/30 | SS 直读 IC/制转/4M 加速卡/AV 线/8M 记忆卡 | 60/27/65/8/59 |
| AV 分插器/金手指卡（全中文）/光头托盘 | 18/22/20 | 手柄/导电胶/十字架/电源板 | 9/2/2/34 |
| DC 原装/组装手柄 | 75/25 | GBA 屏幕盖/摇杆/2、4 对战线 | 7/7/9/10 |
| DC 振动包/4M、2M 记忆卡/原装 VMU | 18/24/20/95 | 充电器/可调白光灯/贴膜/镜面 | 16/15/4/4 |
| DC MODEL56K/电话线 | 55/25 | 竖包/护套/卡盒/单独电池板 | 13/5/1.5/11 |
| DC 原装格斗手柄/制转/VGABOX | 69/25/39 | 原装包/耳机带扣/硬包/透明包 | 33/8/13/5 |
| DC 光头/电机/数据线/驱动板 | 88/23/9/60 | 8 合 1 件套/20 合 1 件套 | 42/59 |
| DC AV 线/S 线/风扇/驱动开关 | 12/13/29/8 | EZFLASH128M/64M 对录卡 | 550/125 |
| DC 键盘/原装半透明鼠标/驱动片（BA5986FFM） | 60/45/17 | 太 10 项链/腰表/打火机烟盒/闪光表 | 15/55/35/65 |
| DC 正宗原装光枪/记忆电池/光头托盘 | 90/5/20 | 太 10 情侣表/皮带/戒指＋钥匙扣＋手链 | 72/45/30 |
| PS2 原装光头（保证期三个月） | 345 | 合金装备打火机＋烟盒/太 10 精品碟包（全钢） | 45/38 |

各类攻略书类（全新全彩、目录电询）GBA、PS2、PS、DC 攻略书多达百余种，PS、DC、PS2D 版千余种。GBA 攻略每本均为 13 元、PS2 攻略每本均为 14 元、（因版面有限、您可来信来电免费索取目录详单，请自备回邮信封及邮票）

少量全新、二手 DC、NGC、GBA 正版软件价格请电询，高价回收各类主机（不论新旧 PS 价格不低于 220 元、DC 不低于 320 元、GBA 不低于 300 元）

邮费 GBA 主机 10 元，其它主机各 20 元，GBA 卡、碟片、配件、攻略书等每次邮费 5 元；快件另加 10 元。（超过两周未收到货请电询）“新世代”发货规范，精准、您收货一看便知，切记：您的地址一定要详细、请在汇款单上注明所购物品。

## 庆祝新年 腾达游戏服装公司大酬宾，购买超千元商品全单 8.5 折

http：//www.td/game.com，查询最新的报价

**超新登场：**
FF10 男主角服装：上衣＋皮裙＋短裤＋项链＋护手＝460 元
FF10 女主角服装：上衣＋裙子＋背包＋项链＝420 元
99 真草雉京：外衣＋内衣＋裤子＋手套＋裤链＝420 元
99 真草雉京（DC 版援助）：上衣＋裤子＋手套＝320 元
99K’上衣＋裤子＋项链＝360 元（皮版）
98 草雉京：上衣＋马夹＋内衣＋裤子＋手套＋头带＝400 元
八神庵：上衣＋衬衫＋裤子＋项链＝380 元
特瑞：上衣＋裤子＋手套＋帽子＋内衣＝320 元
斯科尔：上衣＋内衣＋裤子＋项链＝460 元
斯科尔舞会服装：上衣＋裤子＝420 元
莉诺亚：上衣＋内衣＋护腕＋项链＝380 元
**最新推出 KOF2000：**
拉尔夫：上衣＋内衣＋裤子＋头巾＝360 元
克拉克：上衣＋内衣＋裤子＋帽子＝360 元
库　拉：上衣＋裤子＝300 元
克里丝：上衣＋内衣＋裤子＋项链＋护腕＝280 元
98 罗伯特：上衣＋裤子＝260 元
七枷神：上衣＋裤子＋背带＝280 元
日本学生装（立领装）：上衣＋裤子＝240 元
**饿狼传说 9：**
洛克·霍华德：上衣＋裤子＋手套＝340 元
特瑞·伯加德：上衣＋裤子＋手套＝320 元
反恐精英：
土匪制服：上衣＋裤子＋头套＋手套＝220 元
警察制服：上衣＋裤子＋防弹衣＝280 元
**生化危机 2：**
里昂：外衣＋内衣＋裤子＋护腕＝380 元
**女神异闻录：**
周防达哉：上衣＋裤子＝260 元
荣吉：上衣＋裤子＝260 元

FF10 烟具：80 元/套
FF10 钥匙链：35 元/个
FF10 情侣表：180 元/对
FF10 男主角项链：60 元/条
FF10 男主角戒指：45 元/个
FF10 男主角裤链：60 元/条
FF10 女主角项链：80 元/条
FF10 所有过场动画：25 元/张
FF9 男主角项链：60 元/条
FF8 男主角项链：50 元/条
FF8 男主角戒指：40 元/个
FF8 女主角项链：80 元/条
FF8 钱包：60 元/个
FF8 烟盒：60 元/个（带打火机）
99 草雉京裤链：60 元/条
99 草雉京手套：35 元/副
99 草雉京内衣：120 元/件
98 草雉京手套：80 元/副
99K’项链：35 元/条
八神项链：35 元/条
八神裤子：85 元/条
克里斯项链：35 元/条
特瑞帽子：35 元/顶
草雉京领标：10 元/对
草雉头带：20 元
魔鬼戒指：35 元/个

特价推出 KOF002 挂历：60 元/本
特价推出最终幻想十挂历：60 元/本
打火机系列：
最终幻想 8
最终幻想 9
燃烧战车
鬼武者
价格均为 40 元/个

HOT 项链：35 元/条 HOT 手链：35 元/条
HOT 教跳舞 VCD：120 元/套（包括滑步、特技）共三集
HOT 肥裤子 80 元/条（颜色全）
HOT 写真集 30 元/本（品种多）
我的野蛮同学（蟑螂的指钩）：50 元/个
HOT 背带裤：160 元/条（颜色全）
谢廷峰项链：35 元/条
杰克逊黑色礼帽：50 元/顶

**HOT 最新动态敬请关注：http：//www.td－game.com**
HOT 幸福黑底白边大衣 160 元/件 CANDY（糖果）斑点套服 320 元/套
HOT 四件套：银灰马夹＋外白短袖＋内黄长袖＋肥裤子＝300 元
HOT2000 北京演唱会出场服：西服＋衬衫＋领带＋裤子＝380 元（we are future）
迈克尔·杰克逊吉隆坡演唱会演出服：上衣＋裤子＝400 元

本店服装颜色齐全，品种多样，玩友有特殊要求，本店还可订做，保证忠于原版，本店同时提供大量鬼服和大量演出服。而且本店商品均向有关部门申请保险，如有邮购丢失现象均可索赔。（注：如邮购请将身高、体重、腰围、胸围写清楚，均写净量尺寸，把自己的联系电话写上，一定把字迹写清楚，索取 2000 年最新游戏服饰相片及详细资料每份 15 元，千万不要错过机会。）

**便利的网上购物敬请关注：http：//www.td－game.com**
地址：哈尔滨市南岗区学府路 51 号服装城 2 楼精品 20 号 邮编：150080
收款及联系人：杜遴遴 联系电话：（晚）0451－6670072
批发专线：013904646351
e－mail：dladm＠163.com OICQ：15162584
http：//www.td－game.com

## 上海 新次元

**招商启示：本部向广大零售商清仓批发 PS、SS、DC 软件，及 MD、FC 非原版卡带价格极低！欢迎广大零售商前来洽谈！！**

**电玩急症室：** 针对市面上烧损坏机种维修，供应各类原装零配件小毛小病立等可取。面对全国各层次的玩家，让你死机复活。电话咨询：021－63751223

**大量高价回收、贴换各类高档游戏主机及配件，回收各类 CD、MD 随身听，带液晶便携式 DVD、VCD 机，时尚电子产品。**
**人气销售：SNK 拳王磁卡，各类电玩、动漫原声 CD，品种繁多，也可从日本预订，欢迎前来惠顾！**

| 品名 | 价格/邮费 | 品名 | 价格邮费 | 品名 | 价格邮费 | 品名 | 价格邮费 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| NGC 主机 | 1460/30 | N64 卡野战排 | 390/10 | SIM CITY2000 | 180/10 | 大刀工头 | 150/10 |
| DC 主机 | 790/30 | N64 卡飞空之舞 | 160/10 | 火炎纹章圣战系谱 | 1280/10 | 麦当劳 | 90/10 |
| PSone 主机 | 650/30 | N64 卡实况野球 | 150/10 | 大盗伍佑卫门 | 380/10 | 魔城传说Ⅱ | 280/10 |
| PSone 液晶屏 | 550/20 | N64 卡破坏工程队 | 280/10 | 幽幽白书电影版 | 260/10 | 机器战警 2 | 190/10 |
| PSone（限定版） | 1180/20 | N64 卡异教徒 | 360/10 | 幽幽白书Ⅱ | 190/10 | 疾风一号生 | 320/10 |
| 松下 300Ⅱ型机 | 880/20 | N64 卡 MRC 赛车 | 160/10 | 幽幽白书特别篇 | 430/10 | 泡泡龙 2 | 120/10 |
| 超任博士 7 套机 | 880/20 | N64 卡玛莉派对Ⅲ | 490/10 | 街霸 ZEROⅡ | 1280/10 | 未来战士 | 150/10 |
| SNK 双速机 CDZ | 2890/20 | N64 卡恶魔城 | 460/10 | 前线任务Ⅰ、Ⅱ全套 | 1080/10 | 大航海时代 | 290/10 |
| SNK 硬卡机 | 3250/30 | N64 原装手柄 | 180/10 | 风来西林 | 460/10 | 赤影战士 | 190/10 |
| 土星原装机 | 580/10 | N64 记忆卡 | 150/10 | 时空之旅 | 490/10 | 飞龙拳战争 | 190/10 |
| MDI 型原装机 | 450/20 | N64 震动卡 | 190/10 | 大贝兽物语 | 480/10 | 棒球超人 | 90/10 |
| 超任光碟机 | 1080/20 | N64－GB | 190/10 | 46 亿物语 | 330/10 | 唐老鸭 | 120/10 |
| 世嘉 GG 掌机 | 390/10 | **SFC 原版卡带** | | 大金刚 1～3 全套 | 1350/10 | 火凤凰 | 180/10 |
| 手掌液晶电视（卡西欧） | 960/20 | MOTHER2 | 480/10 | 耀奇岛 | 780/10 | 铁人三项 | 160/10 |
| SS3D 手柄 | 120/10 | 伊忍道打倒信长 | 380/10 | 魔装机神 | 1250/10 | 大战争 | 190/10 |
| SS 原版 95 拳皇 | 350/10 | 宇宙骑士狄波威 | 380/10 | 圣剑传说Ⅱ（美） | 290/10 | 时空勇者 | 220/10 |
| SS 原版 96 拳皇 | 350/10 | 树帝战记 | 260/10 | 雷蒂大冒险 | 390/10 | 银河三人组 | 190/10 |
| SS 原版街霸－XEX | 290/10 | 特鲁尼克大冒险 | 450/10 | 信长野望霸王传 | 430/10 | 十项全能 | 150/10 |
| SS 原版豪血寺 3 | 280/10 | 星之卡比 | 380/10 | 洛克人 X2 | 680/10 | 鬼太郎 2 | 180/10 |
| SS 原版饿狼 RB | 280/10 | 灌篮高手 | 260/10 | **FC 原版卡带** | | 名侦探 | 190/10 |
| SS 原装电脑战机摇杆 | 320/20 | 甲龙传说 | 300/10 | 爆笑四天王 | 180/10 | 皇家血裔 | 280/10 |
| SS 炸弹人四分叉 | 180/20 | 上帝也疯狂 | 120/10 | 超编时空物语 | 180/10 | 龟忍返 | 140/10 |
| SS－VCD2.0J 电影卡 | 290/10 | 龙珠超武斗传 | 290/10 | 忍者万丸Ⅰ、Ⅱ | 390/10 | 田代冒险话剧 | 260/10 |
| SS－VCDJVC | 390/10 | 实况棒球 | 80/10 | 忍者信行卷 | 180/10 | 魂斗罗Ⅱ | 290/10 |
| SS2M 加速卡 | 50/10 | 超武空传 | 180/10 | Q 太郎 | 170/10 | 柯南未世界 | 290/10 |
| SS4M 加速卡 | 80/10 | 真人快打 | 90/10 | 爱的小屋 | 120/10 | 合金装备 | 380/10 |
| SSVR 特警光枪 | 75/10 | 快打旋风 2 | 150/10 | 变型金刚 | 290/10 | 萨尔达 | 290/10 |
| PS 专用方向盘 | 190/30 | 玛莉赛车（美） | 180/10 | 空中魂斗罗 | 390/10 | 勇者斗恶龙Ⅰ、Ⅳ全套 | 1950/20 |
| PS 光枪 | 85/10 | 亿万长者 | 150/10 | 蝙蝠侠 | 190/10 | 玛莉 3 | 230/10 |
| PS 原装 3D 摇杆飞行摇杆 | 199/20 | 火焰摔角 | 90/10 | 拳王泰森 | 90/10 | 希特乐复活 | 290/10 |
| PS 原装 PDA 二手 | 230/260/10 | 蝙蝠侠 | 80/10 | 妖精王国 | 230/10 | 功夫 | 120/10 |
| PS 空调 | 48/10 | 天使之翼Ⅳ | 160/10 | 挖金者 | 120/10 | 不动明王传 | 260/10 |
| PS 鼠标 | 45/10 | 打比赛马Ⅲ | 180/10 | 金刚战士 | 220/10 | 圣斗士星失 | 200/10 |
| PS4 分叉 | 95/10 | 巫术Ⅵ | 100/10 | 网球 | 90/10 | 七宝奇谋 | 180/10 |
| GBA 摄像头 | 390/10 | 饿狼传说 SP | 130/10 | 超级中国拳 | 180/10 | 影子传说 | 180/10 |
| GBA 原装镜面 | 35/10 | 大富翁 | 130/10 | 极限大赛Ⅰ、Ⅱ全套 | 170/10 | 悟空传－龙珠 | 290/10 |
| GBA、NGC 连接线 | 65/10 | F－ZERO | 120/10 | 八贝尔塔 | 150/10 | 神龙之迷－龙珠 | 330/10 |
| N64 卡恐龙战队 | 180/10 | 桃太郎电铁 | 120/10 | 养龙的人 | 220/10 | 魔界村Ⅱ | 200/10 |
| N64 卡心跳回忆对战 | 160/10 | 街霸 TURBO 版 | 160/10 | 弹球 | 80/10 | 冒险岛 | 220/10 |
| N64 卡外星来的生物 | 150/10 | 半熟英雄 | 180/10 | 高校生极乐传说 | 190/10 | 热血硬派－格斗传说 | 190/10 |
| N64 卡飞龙拳 | 220/10 | BB－GVN | 160/10 | 连续杀人事件 | 150/10 | 玛莉医生 | 150/10 |
| N64 卡星球大战 | 330/10 | 大爆笑人生剧场 | 200/10 | 西部摔角 | 120/10 | 耀奇的五彩蛋 | 180/10 |
| N64 卡皇家骑士团 | 430/10 | 模拟城市 | 150/10 | SD 高达总决赛 | 360/10 | SD 高达战记 | 200/10 |
| N64007 黄金眼 | 380/10 | 飞龙之拳 S | 120/10 | 飞龙拳 | 220/10 | 捉鬼敢死队 | 170/10 |

**特别声明：** 凡寄往本店贴换物品，请于一月之内与我处联系，如逾期我处将自行处理！不再另行通知！如有遗失后果自负 联系电话：021－63751223/63723241 联系人：袁小姐
公交线路：49、23、789、775、780、01、112、123、71、936、925、127 隧道 4 线，地铁 1 号线 邮购地址：上海市黄浦区大沽路 193 号新次元（近人民广场，重庆路口）收款人：袁敏燕 营业时间：10：00－19：00

## 长沙火星 邮购．批发．零售 维修

批发邮购网站已开通欢迎邮购客户查询，购物，及维修论谈 www.mars－game.com
电子邮箱：zongliangli＠163.com 为了感谢广大邮购客户的支持，我公司特意让利一概以批发价邮购（其它配件与主机请参考上期广告，价格不变，如方便请电询及游览网站）
SS 土星机全新十双限定原装 3D 手柄（式样与 DC 手柄相同）十碟 10 张十电源十 AV 线整套 400 元（三个月包换一年保修） PS2 全中文金手指己到货任何机型通用 100 元/套 超任原装动感手柄 20 3DO 原手柄 20 PS2 原装手柄 100 元 PS1 原装手柄 20 元， SS 3D 原装手柄全新 50 元，PS2 台湾精装碟 20 元/张，碟片．主机、配件批发价邮购请电询，邮购 PS、DC、SS 碟片 10 张以上 3 元以下 5 元，PS2 购 5 张以上 6 元，以下 10 元 XBOX 碟 20 元

DC 原版碟原装原封全新（假一赔
真人杀人事件 ES. 限定版 3cD50 元 东京巴士限定版 50 元
超音鼠 1 代 25 超音鼠 2 代（限定版带 CD 带金币）25 元
机械人大战 α45 格兰蒂亚 2 20 元 刀魂 20 元 AIR 25 元
心跳回忆十原装限定版记忆卡 80 元 樱花 3 代限定版 85 元
电车 GO2 代 30 元 地狱战士 40 元 死亡射击 50 元
高达 25 元 樱花附照 35 元 GT2 代赛车 80 元 波斯王子 15 元
神兽骑兵 40 元 超时空要塞 M3 代 40 元 棉花小魔女 2 代 35 元
将棋．围棋．麻将．跳棋．黑白棋．五子棋．国际象棋．20 元/每张
数码森林．．橄榄球．高尔夫球，花扎每张 20 元 黑之魂 30 元
梦幻．之星 1 代 80 梦幻．之星 2 代 120 元（已撕封） 北海道 25
戈宝探险 20 元 火爆赛车 30 元 恋爱物语 2CD 45 元 白剑 80 元
井上凉子 25 元 火爆拳击 25 春雨曜日 30 梦幻天使 30 元
火焰圣母 2CD50 元 学级王 25 阳光少女 30 元 钓鱼 30 元
水上电单车 30 元 超能力大作战 2012 25 元 剃刀战士 40 元
地狱战士 40 元 哥斯拉 35 元 生与死 2（撕封）70 元
VR 战士 3 55 元 水上竞艇 40 元 樱花音乐主题歌小 CD 30 元
樱花音乐 CD（限定版 2 碟装）80 元 樱花 3 代/4 代体验版 10/张
梦幻之星 2 体验版 10 元 疯狂过山车 25 元
新世纪福音战士 2 代带精美背包可装任何主机 100 元
新世纪福音战士代带精美扇及绸画 100 元
恶魔召唤师 2 代（撕封）50 元 疯狂的士 1、.2 代（撕封）80 元

GBA 卡 100％全新（如有质量问题包换并免邮费）
**64M 卡每本 50 元 32M 卡 30 元（只限邮购及会员）**
以所有 GBA 卡均为 64M 卡每本 50 元
换装迷宫 幽灵陷井，合金枪手 樱国之魂 携带电兽红兰 怪物农场 恶魔城月下曲中日文 世嘉合集 龙珠 Z 炸弹人红黑 拳皇 EX 机战 R 机战 A（中日）火焰纹章 黄金太阳（中．日）多鲁尼克大冒险 魔法之门 拿破仑 沉默的遗迹 魔界现身 星之卡比 信长野望 机动天使 房东小俏客 足球小将 恶魔城白夜（中．日） 钻地小子 A 洛克人 EX 能力女孩 狙击手 西部牛仔 神枪手 成龙 泡泡龙 K－1 罪恶格斗 X 少年街霸 2．代 3 代 铁拳 3 封神演义 皇家骑士团（中日文） 光明之魂（中日） 三国志中文 魔法假期 龙战士 1 大战略 游戏王 5 怪物公园 机械化军队 GT 赛车 足球 6 GT 赛车 2 拳击 航空管制员 日本丁联盟足球 Q 版赛车 玩具军人 金刚大险 闪电 2 人组 幻想水浒传 中央大陆战纪 冬季奥运会 机甲宝 APG 无敌风火轮 陀螺 2 代 正邪幻想曲 足球特大号 心跳 2 代 逆转裁判 银河战士 轰炸超人 哈利波特 沉默的遗迹 怪兽之门 古惑狼 星际宝贝 小蜜蜂大冒险 2 代 机动天使 雷曼

**以下均为 32M 卡每本 30 元**
大决战过关．蚯蚓战士 超时空要塞 风之少年 1 代 2 代 快打旋风索尼克 1/2 玛丽 1.2.3 洛克人 Z 魔界村 R 伍佑卫门 星球大战 1/2 代 彩虹六号 VR 拉力 3 GTA 赛车 雷霆战机 空中雄鹰 麻将刑事 F－14 战机 沙罗曼蛇 玛丽赛车 龙战士 2 索尼克 1 代 2 代 钢铁宝贝 哈罗机械人 Q 版坦克 米老鼠 上海麻将 流星花园 云斗罗最新过关

**PS2 全新原版碟邮购区（限量）**
郑问三国 100 元 格兰蒂亚 120 元 NBA2002 120 元 新宿 24 小时赛车（带原装立体摄像头）300 元 生化危机维罗尼卡 200 元 VR 战士 4 130 元 实况足球六 420 元 实况足球俱乐部 100 实况足球终极篇 150 元 猛将传 300 元 卡通王国 120 异道传说 350 云斗罗 350 心跳回忆 3 300 元 王国传说 360 零 250 元 湾岸赛车 120 元 网球 2K2 150 太十国际版 290 元 鬼屋者 2 300 元 恐龙危机 3 200 元 生与死 280 元 雷格亚传说 200 元
**PS2 二手原版碟邮购区（限量）**
鬼屋者 1.2 代 150 元 合金装备 180 双星 100 鬼泣美版 240 鬼屋者 1 美版 200 元 铁拳 4 200 元 绝命都市 90 实况足球 5 100 美版保镖 200 恐龙危机 3 100 元
XBOX 全新原版：街头喷射小子 200 元 李小龙 200 元 世界大都会赛车 150 战斗房车 180 元
**汇款地址：湖南省长沙市解放东路 28 号火星电游 收款人：李宗文 邮编 410003**
**邮购部电话 0731－4132527、维修部电话：0731－4127175 投拆电话：13873117079**
**广州批发（不对外零售）13826141906 联系人李宗雨交通银行帐号：40551270710166109 户名李宗雨**

# 北京信宏威达游戏产品邮购价目表

不以虚假广告骗人！公司实力值得信赖！

PS2 继续特惠中!! 请往下看!!! 承诺:谁比我价格低,差价双倍赔偿!!(套餐快件邮费 50 元/套,GB 套餐 30 元/套,主机保修三个月)

| 套餐 | 原价 | 现价 |
|---|---|---|
| 套餐 1: PS2 套餐(30000/30004 主机 + 无需引盘直读 + 原震手柄 + 原装 8M 记忆卡 + 原装支架 + 游戏) | 原价 3200 | 现价 2280 |
| 套餐 2: PS2 套餐(30006/39001 主机 + 无需引盘直读 + 原震手柄 + 原装 8M 记忆卡 + 原装支架 + 游戏) | 原价 3000 | 现价 2180 |
| 套餐 3: PSONE 套餐(主机 + 双专用震动手柄 + 专用电源 + 原装记忆卡 + 专用包 + 金手指 + 游戏) | 原价 875 | 现价 670 |
| 套餐 4: PSONE 豪华套餐(主机 + 双专用震动手柄 + 专用电源 + 原装记忆卡 + 全制式液晶屏 + 充电电池 + 金手指 + 游戏) | 原价 1415 | 现价 980 |
| 套餐 5: GBP 套餐(薄机 + 充电器 + 皮套 + 80 元内卡任选一盘) | 原价 320 | 现价 270 |
| 套餐 6: GBC 套餐(彩机 + 充电器 + 透明套 + 放大镜 + 耳机 + 80 元内卡任选一盘) | 原价 510 | 现价 450 |
| 套餐 7: GBA 套餐(主机 + 透明套 + 电源 + 充电器 + GBA 卡任选一盘) | 原价 615 | 现价 560 |
| 套餐 8: GBA 豪华套餐(主机 + 皮套 + 电源 + 充电器 + GBA 金手指卡 + GBA 合卡一盘或 GBA 单卡两盘) | 原价 710 | 现价 630 |
| 套餐 9: DC 美/欧版套餐(主机 + 双原手柄 + 电源 + 4M 记忆卡 + 原装震动卡 + 网卡 + 模拟器任选一 + 游戏) | 原价 1003 | 现价 880 |
| 套餐 10: SS 套餐(JVC 主机 + 双原装手柄 + 16M 记忆卡 + 8M 加速卡 + 金手指 + 书 + 游戏) | 原价 640 | 现价 420 |
| 套餐 11:NGC 套餐(主机 + 双手柄 + 变压器 + 记忆卡 + 正版盘任选一款) | 原价 2600 | 现价 1950 |

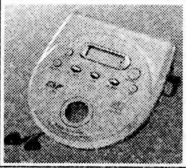
## 主机 (快件邮费 40 元/台,GB20 元/台)

| | |
|---|---|
| PSONE 102/103 袖珍游戏机(原配制) | 500 |
| DC 美/亚/欧版游戏机(原配,带手柄) | 660/600/670 |
| PS2 游戏机(30000/1/4/6,原配置) | 1530 |
| GB 厚/薄/彩机/GBA32(原配) | 160/200/360/450 |
| NGC/X-BOX128 位游戏机(原配置) | 1450/1880 |
| X-BOX 直读版(全配置、记忆卡) | 2200 |

## 电视彩监一体机

4.5 寸屏幕,TFT 真彩,RF、AV 输入,轻触式按键,内置天线无线接收电视信号,可外接游戏机、VCD 等。随机赠送 AV 线,电源,支架。

408 元/套(免邮资)



## MP3 + CD + VCD 随身听

超薄超轻，机身仅 12X10X2cm，可悬于腰间，播放 MP3,CD,DVCD,VCD。液晶屏功能显示,交直流两用。直流两节五号电池。送遥控器、电源、AV 线。再送线控耳机一副。颜色:蓝透、橙、红。保修一年。

特价 458 元 /套(免邮费)

## 特价 中古货换卖场

| | |
|---|---|
| 九成新 PS2(18000/30000,手柄 + 记忆卡 + 游戏) | 1250 |
| 九成新完美 PS2(30001/30006,无需引盘直读,手柄 + 记忆卡 + 游戏) | 1950 |
| 九成新 PS 机(7501/9002/9001/7502,双震手柄 + 8M 记忆卡 + 电源 + 游戏) | 390 |
| 九成新 PS 5903VCD 机/ PS ONE 游戏机 (双手柄 + 8M 记忆卡 + 电源 + 游戏) | 510/450 |
| 土星机 三洋/JVC/日立(VCD)(双手柄 + 16M 记忆卡 + 8M 加速卡 + 游戏) | 260/330/400 |
| 日/美/欧版 DC 机(双手柄 + 4M 记忆卡 + 网卡 + 开机盘 + 游戏) | 420/510/460 |
| GBA / GBC / GBP / GB / GG / 游牧民手掌机(均送卡) | 390/310/140/110/280/320 |
| DC / PS / SS 拆件机(主机内配件均完整) | 190/140/110 |
| 超任光碟一体机(送所有游戏)/ 32M 磁碟 + 主机(双手柄,电源,送所有游戏/送 30 款游戏) | 480 / 320 |

(快件邮费 40 元/台,GB20 元/台)

本公司回收二手机按本区售价的 70% 计算,并可差价互换!

## 游戏周边

| | | | |
|---|---|---|---|
| PS1M/2M/8M 记忆卡 | 10/20/39 | GBA 冷光照明夜用灯 | 58 |
| PS2/PS/DC 原装枪 | 360/135/70 | GB 手柄/电源/贴膜/皮套/对战线 | 6 |
| PS 原装标准/原装震动手柄 | 35/78 | DC 原装/组装震动卡 | 70/21 |
| PS 原装/组装 震动手柄 | 59/35 | DC/PS/SS 制转 | 35/28/40 |
| PSONE 5 寸液晶屏(全制式) | 410 | DC 原装键盘/鼠标 | 70/40 |
| PS2 原装/组装震动手柄 | 150/45 | DC 原装/2M/4M 记忆卡 | 110/28/33 |
| GB 充电器/放大镜/夜用灯 | 20/12/8 | DC 组装/格斗手柄 | 30 |
| GBA 放大镜/夜用灯 | 15/10 | DC-FC/MD/GB/NGP 模拟器 | 25 |
| GB 中文金手指/万用对战线 | 60/10 | DC SFC/GBA 模拟器 | 45 |
| GB/GBA 耳机(含收音机功能) | 25 | DC MP3/VCD 播放器 | 20 |
| GBA 充电器(送电源) | 20 | DC 金手指/新版开机盘 | 10 |

## 本月特价

PS2 原装 8M 记忆卡(限定版)118
PS 原装 PDA(记忆、游戏)148
DC 原装手柄(处理)28
PS VCD 卡(免改机)99
PS2 原装震动手柄(处理)68
DC 街机模拟器(送 200 游戏)80
注:配件邮费 10 元/次(不限数量)

## 新产品

免邮费

| | |
|---|---|
| GBA-TV 连接器(无需改机) | 235 |
| DC-MP4 解压卡(可观看电脑格式压缩电影) | 99 |
| 52 寸头戴式液晶显示器(立体环绕音响,适用任何游戏机) | 900 |
| DC 上网器(浏览中英文网站,送改装 56K 猫,中文说明书) | 190 |
| GBA 金手指卡(全中文,内含 90 条密码,自动储存) | 130 |
| 电脑/电视/游戏/VCD 一体机 | 240 |

## 樱花俱乐部继续招募中!

会员年费 40 元,请情请参阅上期广告!!

会员区(非会员不可购买!)

PS 原装 PDA 138　DC 原装手柄 20
MP3 随身听 408　全自动相机 48

## 特价二手样机

PS2(30000,手柄 + 记忆卡 + 游戏)1000
PS2(30006,完美直读 + 手柄 + 记忆卡 + 游戏)1300
GBA(送卡,限定版 2 型)390
SS(四通原装三洋机,全套)290
N64 光碟机(送所有游戏,全套)900

## 52 寸便携式投影眼睛(自带真彩液晶显示屏,立体声音响。) 1250

**B01 电视电子眼镜** 戴上它看电视(VCD、DVD)画面放大 3.8 倍,并在你眼前产生,强烈的弧形画面,瞬间形成模拟的立体动感画面! 无线接收 30 米内电视声音!

**B02 游戏机电子眼镜** 戴上它玩电视(电脑)游戏,画面放大 2.2 倍,使您在玩游戏的过程中感受前所未有的立体震撼! 可在 30 米内无线接收电视(电脑)声音

市场价 450 元,本公司特价 128 元/套(含邮资)

购买时只须注明编号即可!

## PS 处理原版盘(有无直读均可使用),20 元/张,邮费一律 10 元/次,购买时只需填写编号即可　买五送一,买十送三

| 编号 卡名 | 盘数 | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 017 名将 | 1 | 054 太空战士 7 | 4 | 093 燃烧战车索利德 | 3 | 203 98 拳王 | 1 | 221 99 拳王 | 1 | 265 太空战士 9 | 1 | 306 盗墓者历代记 | 1 |
| 007 占士邦 | 1 | 019 寄生前夜 2 | 2 | 055 铁拳 3 | 1 | 094 浪客剑心 | 1 | 207 幻想水浒传 | 1 | 222 北斗神拳 | 1 | 271 柯南-3 人推理 | 1 | 307 鬼魂力量 3 | 1 |
| 005 实况足球 4 | 1 | 029 格兰蒂亚 | 2 | 056 太空战士 8 | 4 | 115 合金弹头 X | 1 | 211 FIFA2001 | 1 | 224 同级生麻将 | 1 | 276 机器人 α 外传 | 1 | 311 时空枪手 2 | 1 |
| 007 寂静岭 | 1 | 035 生化危机 2 | 2 | 059 生化危机 3 | 1 | 153 恐龙危机 2 | 1 | 215 97 拳王 | 1 | 225 机器人阿尔法 | 1 | 280 寄生前夜 1 | 2 | 315 高达 G 世纪 IF | 3 |
| 008 永恒传说 | 3 | 036 刀魔 | 1 | 061 放浪冒险潭 | 1 | 186 雷电 DX | 1 | 216 三国志 7 | 1 | 227 龙骑士 4 | 4 | 281 恶魔城年代记 | 1 | 316 沙嘉纹章 | 1 |
| 011 山脊赛车 4 | 1 | 037 大兵瑞恩 | 1 | 070 三角洲 | 1 | 190 街霸 ZERO3 | 1 | 217 射雕英雄传(中) | 1 | 252 极品飞车 | 1 | 283 游戏王 | 1 | 399 铃木爆发 | 1 |
| 013 前线任务 3 | 2 | 038 大航海 4 | 1 | 071 恶魔城 | 1 | 192 月华剑士 | 1 | 218 勇者斗恶龙 7 | 2 | 253 北欧女神传 | 2 | 290 太空战士 4、5、6 | 3 | 400 实况足球 2002(中) | 1 |
| | | 050 宿命传说 | 1 | 080 越南战役 | 1 | 201 GT 赛车 2 | 2 | 220 实况足球 5(中) | 1 | 263 波波罗物语 2 | 3 | 303 龙珠 3 合 1 | 1 | 402WTC-房东锦标赛 | 1 |

## GB 新彩卡

本公司独家代理台湾晶合公司生产的中文 GB 彩卡,一律三个月包换!

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | 格斗王 2002(中) | 38 | 水浒风云录(中) | 45 | 生化危机 3(中) | 42 |
| 牧场物语 6(中) | 49 | 真三国无双 GB | 58 | 大航海时代 2(中) | 55 | 黄金太阳(中) | 42 | 恶魔城 2(中) | 49 | 机器人大战 F2(中) | 42 |
| 孤岛冒险 4(中) | 45 | 太阁立志传 2(中) | 53 | 星际争霸 GB 版 | 55 | 太空战士 9(中) | 48 | 七龙珠 2002(中) | 48 | 哈里·波特 2(中,RPG) | 32 |
| 勇者斗恶龙 DX2(中) | 49 | 封神榜 2(中) | 49 | 傲视三国(中) | 43 | 梦幻传说(中) | 47 | 甲 A 足球风云(中) | 45 | 古墓丽影 2(中) | 54 |
| | | | | | | 荆柯新传(中) | 47 | 金庸群侠传(中) | 48 | 太空战士 X(中) | 38 |

## GB 卡

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 游戏王 4/5(中) | 42 | 生命(64M,冒险) | 53 | 古墓丽影(中) | 43 | 口袋妖怪钻石(中) | 23 | 大富翁世界之旅(中) | 23 | 红色警报 2 | 38 |
| 三角洲部队 2 | 38 | 孤岛冒险 2(中) | 33 | 名侦探柯南 2(中) | 42 | 格兰蒂亚 2 | 32 | 三国演义 2(中) | 23 | 盟军敢死队 | 31 |
| 合金装备(中) | 31 | 勇者斗恶龙 1+2(中) | 27 | 星之海洋(中) | 28 | 合金弹头 EX | 32 | 口袋金银合集(中,时钟) | 33 | 越南战役 2001 | 42 |
| 魔法骑士 2(中) | 43 | 女神转生外传 2(中) | 30 | 纹章传说(中) | 37 | 樱花大战 | 41 | 勇者斗恶龙 3(中) | 35 | 帝国时代 | 30 |
| 牧场物语 4(中) | 42 | 封神榜(中) | 35 | 幻想传说(中) | 30 | 太阁立志传(中) | 47 | 全省 IQ 大擂台(中) | 46 | 英雄无敌 4 | 34 |
| 生化危机(中) | 41 | 射雕英雄传(中) | 30 | 大金刚 2002 | 28 | 名侦探柯南 3(中) | 35 | 机器人大战 F 完结(中) | 45 | 心跳回忆 2 | 32 |
| 勇者斗恶龙 4(中) | 39 | 口袋金/银(中,时钟) | 19 | 机器人阿尔法(中) | 36 | 心跳回忆(文/体,中) | 34 | | | 樱花大战(中) | 48 |
| 大航海时代 | 23 | 牧场 1/2/3(中) | 20/22/26 | 机器人大战 A(中) | 38 | 勇者斗恶龙(中) | 23 | | | 13801 合卡 | 40 |
| 坏玛莉 2/3 | 27/28 | 水浒传(中) | 43 | 实况足球 2002 | 31 | 萨尔达传说(中) | 20 | 三国霸王大陆(FC 版,中) | 33 | 2002 合卡 | 50 |
| 口袋水晶(中,时钟) | 25 | 风来的西林 2 | 29 | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 第二/三/五次机器人大战(中) | 16/16/17 | 口袋妖怪红/黄/蓝/绿(中) | 15 | 吞食天地 3(中) | 17 | 篮球飞人 2 | 16 | 合金弹头 | 25 | 饿狼传说 RB | 18 |
| 格斗 95/96/97/99/2000 | 12/15/25/25/27 | 圣斗士星矢 | 12 | 三国英雄传(中) | 17 | 美少女麻将 | 15 | 光之继承者 | 21 | GT 赛车 | 23 |

## GBA 卡特卖

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 沉默阻击手 | 70 | 魔法假期(中) | 88 | 武士成长-樱国冒险 | 70 | 机器人大战 A | 58 | 蝎子王 | 67 | 中央大陆之战 | 65 | 正邪之战 | 65 |
| J 联盟实况 2002 | 68 | 恶魔城-白夜协奏曲 | 68 | 蜘蛛人电影版 | 58 | V 拉力 3 | 45 | 寂静岭 | 69 | 实况足球 WE | 60 | 炸弹人 | 39 |
| J 联盟创造球会 A | 70 | 超时空要塞 | 75 | 四川省麻将 | 70 | 游戏王 6 | 98 | 风之克罗亚 2 | 53 | 龙战士 2 | 58 | GT 赛车 | 58 |
| 2002 实况足球 | 68 | 牧场物语(中) | 85 | 1942 | 68 | 铁拳 | 57 | 洛克人 EXE2 | 58 | J 联盟足球 | 58 | 恶魔城 | 52 |
| 机器人大战 R(128M) | 63 | 黄金太阳(中) | 75 | 三国志(中) | 63 | GTA | 59 | 坏玛莉 | 58 | 风之克罗亚 | 58 | 拿破仑 | 58 |
| 光明之魂(中,RPG) | 65 | 皇家骑士团(中) | 80 | 骑士物语 | 65 | 大战略 2 | 59 | Q 版赛车 | 58 | 魔法假期 | 58 | 心跳回忆 | 70 |
| 游戏王 7(128M) | 123 | 机器人大战 A(中) | 68 | 勇敢炸弹人 | 68 | 真人快打 | 58 | 胜利 11 人足球 | 58 | 索尼克 | 58 | 拳皇 advance | 58 |
| 游戏王 6(中,128M) | 128 | 魔界村 R(中) | 65 | 黄金太阳 2 | 108 | 街霸 2 | 55 | 冲击世界杯 | 58 | 雷龙战记 1X2 | 58 | 头文字 D | 58 |
| 幽灵陷阱(中,AVG,128M) | 75 | 寂静岭(中) | 90 | 黄金太阳 | 58 | 超级玛莉 2 | 65 | 超级玛莉奥 | 42 | 恶魔城轮回(中) | 62 | 哈里·波特 | 60 |
| 机器人大战 GX(128M) | 68 | 超级玛丽 3 | 70 | 皇家骑士团 | 58 | 快打旋风 | 42 | 七龙珠 | 58 | 纯情房东俏房客 | 65 | 迪斯尼足球 | 65 |

| 合卡 | | |
|---|---|---|
| A401:拳皇、玛莉奥、索尼克、GTA | 110 | |
| A502:机器人大战 A(中)、恶魔城(中)、游戏王 4、坏玛莉、龙战士 | 120 | |

注:GB 卡邮费 5 元/盘,两盘以上均 10 元,随机购买免邮费,本公司所售卡带保修两个月,适用于任何版本 GB 机,卡带记忆均良好!GBA 卡买五送一

**注意:请玩友在汇款时一定写清所购物品! !** 专业维修 8 位到 128 位等各种游戏机及配件,成功率不低于 90%,外地玩友可寄机修理,热线电话:010-87251033

**汇款(寄货,通信)地址:北京 100077 信箱 5 分箱**(邮购只限此地址) **收款人:北京信宏威达公司** 邮编:100077

邮购、咨询:010-87251066/88 亚美小姐 投诉、售后:010-87251022 夏实小姐 (9:00-17:00,周日休息) 注:个别产品请电询

# 北京博凯利游戏精品邮购价目表

游戏快递

款款带给您心动的感觉

**本公司宗旨:** 我们不追求最低的价格,只追求真实的价格,以诚为本,以顾客利益为至尊!决不做虚假广告!以真实的价格、实在的质量、优质的服务、快捷的邮购速度、更优惠的价格来回报广大玩友及本市玩友这一年对本公司的支持与厚爱!并且本公司所有外地邮购商品全部采用快件邮寄,让您在最短的时间里收到您所喜爱的物品,因电汇地址不全,如您在10天内未收到物品,请速与我公司联系;如方便请您把电话留下,以便我们能与您联系,谢谢合作,希望各位玩友及本公司会员一如即往的支持本公司!并且,我们将不定期为本公司会员购买物品进行打折活动,请广大玩友快加入本公司会员,您会得到更多的优惠!

## 主机自选区

微软 128 位 X-BOX 主机(原配置) 1750
微软 128 位 X-BOX 主机 + 手柄 + 电源 + AV 线 + 直读 + 游戏 10 张 2250
PSone 袖珍游戏机(原配件带振动手柄 + 电源 + AV 线) 500
PSONE:袖珍游戏机套餐 + 送配件自选价值 300 元内 + AV 线 + 20 款游戏(自选) 650
PS2 代游戏机套餐:30000 型/30006 型/30002 型/30007 型/30004 型 + 原装震动手柄 × 2 + 原 8MB 记忆卡 + 电源 + AV 线 + 原支架 + PS2VGA + **完美直读(无须引盘)** + PS2 原装包 + 20 款游戏自选 2120/2090/2060/2030/1950
PS2 代游戏机原配:30002 型/30006 型/30000 型 + 原装震动手柄 + 电源线 + AV 线 1800/1750/1500
PS2 代限定版主机 37000 型(原配振动手柄 + 支架 + 遥控器 + 电源 + AV 线 + 完美直读) 2350 颜色:海洋蓝、黑色
DC 主机套餐:美版/日版/欧版/亚版 + 送配件(自选)价值 300 元内 + VCD 播放器 + DC 模拟器(任选) + AV 线 + 火牛 + 30 款游戏(自选) 850/780/680/650
DC 主机:美版/日版/欧版游戏机(原配带手柄 + AV 线 + 网卡) 680/560/560
任天堂:NGC 主机 + 生化危机(正版) 1500
NGC 主机 + 手柄 + AV 线 + 电源线 1300

本公司高价回收各种二手机游戏机,按本区价格 60% - 70% 回收外地玩友可寄机回收,货到当天即返款,并附赠太 8 情侣表或会员卡。

GB 单机:GBA 荧光机 + 送(GBA 卡 + GBA 配件)价值 300 元(自选 数量不限)粉透、蓝透 680
GBA32 位纪念版(SNK) + 送(GBA 卡 + GBA 配件)价值 300 元内(自选)数量不限 颜色自选 黑/桔黄 610
GBA32 位手掌机 + 送(GBA 卡 + GBA 配件)价值 300 元内(自选)数量不限 颜色自选 蓝透/蓝/紫/红透 550
GBA2002 皮卡丘限定版 + 送(GBA 卡 + GBA 配件)价值 300 元内(自选)数量不限 颜色自选 银灰 630
GB 彩机/薄机/厚机 + 送 GB 卡(自选)价值 80 元内不限卡数 390/200/175
GBA 套餐:GBA 主机 + 送配件(自选)价值 100 元内 + 送 GBA 新产品任何一款(自选) + 送 GBA 卡价值 300 元内卡 + 送 GB 卡价值 80 元自选 680
GB 套餐:GB 厚机套餐:厚机 + 送配件(自选)价值 100 元内 + 送 GB 卡 80 元自选不限卡数 220
GB 薄机套餐:薄机 + 送配件(自选)价值 100 元内 + 送 GB 卡 80 元自选不限卡数 240
GB 彩机套餐:彩机 + 送配件(自选)价值 100 元内 + 送 GB 卡 80 元自选不限卡数 430

主机 50元/台 GB 机 20元/台 GB 套机 30元/套 快件邮费

**凡购买任何一款 X-BOX、PS、DC、PS2、主机者均送世界杯足球明星玩偶一个可自选,复读机一部、高达各种人物造型 1 个,会员卡一张可自选,数量有限,送完为止。凡购买任何一款 GBA、GB 主机及套餐者均送太 8、铁拳高达人物模型、太 8 手表一个、世界杯足球玩偶、会员卡一张可自选数量有限送完为止。**

## 二手主机自选区

PS2 套餐:PS2 主机 + 双震动手柄 + 8M 记忆卡 + 完美直读 + 电源 + AV 线 + 20 款游戏自选 1250 元 型号:30001/30006
九成新 PS 机(自选) + 送配件(自选)价值 200 元内 + PSVCD 卡 + 20 款游戏(自选) 410 元 型号:7501/7500/9001/9002
八成新 PS 机(自选) + 送配件(自选)价值 200 元内 + PS 原装液晶记忆卡 + 20 款游戏(自选) 350 元 型号:7000/5501/7001
七成新 PS 机(自选) + 送配件(自选)价值 200 元内 + PS 震动方向盘 + 20 款游戏(自选) 315 元 型号:5500/7002/9003
SS 主机三洋光头/JVC 光头 + (双手柄 + 4MB 加速卡 + 樱花记忆卡 + 金手指卡 + 电源 + 20 款游自选 260/320
DC 主机:美版/日版/欧版 + 送配件(自选)价格 200 元内 + 20 款游戏(自选) 500/410/450
PSONE 机:主机 + 送配件自选 200 元内 + 电源 + AV 线 + 旅行充电电源 + 20 款游戏自选 400
GBA 主机 + 送卡(自选)价值 300 元内 400 元 超任一体机(送游戏) + 双手柄 + 电源 320
NEC 主机(手柄、电源、AV 线、游戏)250 元 GB 彩/薄/厚/荧光机 280/130/110/230 元
世嘉 16 位手掌机加送两盘卡:300 元 NGP 彩机 + 送两盘卡 220 元 WSC 手掌机 + 送卡 2 盘 250

主机快件邮费 50 元/台
手掌机快件邮费 20 元/台

凡购买任何一款二手主机者均送世界杯足球明星玩偶一个、太 8 腰表、挂表、项链、戒指一个、会员卡一张可自选数量有限送完为止。

## 新产品

快件邮费每件 20元

A、GBA 便携式音箱(可安装在 GBA 上,可让您享受到更加逼真的游戏音响效果,想体验一下 GBA 的影院的效果吗?只要拥有 GBA 音箱会让您梦想成真)80
B、GBA 彩色机壳(想让您的心爱的 GBA 换上新装吗?现有各种颜色 GBA 机壳只要拥有它,会让您的 GBA 变得更加爱不释手:颜色:蓝、黑、紫、黄、蓝透、粉透、银灰、海洋蓝、迷彩可自选)50
C、GBA 便携式 VCD 播放光碟器,可用 GBA 观看 VCD 影碟,加送一根 GBA 连线,乐趣无穷全在 GBA,赶快享受一下吧! 220
D、GBA S 端子线(GBA 可与电视连接,这样您就可以在电视上感觉一下 GBA 游戏的魅力) 90
E、GBA 万用电视天线,想用 GBA 看电视吗?只要有了 GBA 电视天线,会满足想任何要求 150
F、GBA 网通储蓄卡(送耳机及电脑连接线一根)可与电脑连接下载游戏,并可储存,想用 GBA 听 MP3 歌曲吗?只要拥有网通储蓄卡,就可以实现,下载 MP3 歌曲可储存,无论在何时都可以收听你所喜爱的歌曲 160
G、GBA 超薄液晶显示屏,GBA 屏幕过黑往往给您带来烦恼,现在有了液晶显示屏就不会了,无论在任何强光下都会给您带来明亮的效果。 160
H、GBA 万用金手指卡(送金手指书一本)不用攻略帮您通关包括所有 GBA 游戏 120
I、GBA 32M/64M 可录机可录卡;您想不用花钱就能得到 GBA 卡吗?只要拥有了 GBA32M/64M 可录机、可录卡,就可以实现 32M/170;64M/220
J、GBA128M 可录机可录卡(可从电脑中下载,许多精彩游戏节目也可从其它游戏卡中下载游戏,还可以通过电脑发送给其他人使用及揭开) 520(此卡不参加 GBA 套餐新产品自选购买此商品可赠刻录 GBA 卡一次)
K、GBA256M 可录机可录卡(可同时刻录 5-6 盘 GBA 卡带、可从电脑上下载游戏 MP3 歌曲、可储存百种歌曲)电影播放游戏,可储存可观看文本文件用 GBA 来提高您的学习成绩。再不用花钱购买卡带,功能无限,享受一下 256M 可录机会给您带来的乐趣吧! 650(此卡不参加 GBA 套餐新产品自选)
L、GBA 万用振动护腕(可连接 GBA、NGC、PS2 主机,让您感受到游戏的振动感) 60
M、GBA 金手指掠夺者 2 全中文截面内藏最新 GBA 游戏密码,可独立存储记忆,可转录游戏卡的记忆,可自动识别游戏卡带,待慢动作画面,让您更快享受到游戏的魅力 180
N、GBA 超薄液晶便携式彩监 5.5 寸可接收有线电视 VCD、DVD、可监控 350
O、GBA 万用模拟器储存卡:想在 GBA 上真正的 PS 游戏吗?只要拥有此卡就能梦想成真,此卡内设有 PS 模拟器直接连接上电脑就可以把 PS 游戏下载到此卡中,您就可以在 GBA 上享受 PS、DC 游戏的无穷乐趣了。260

以上产品本公司会员均免邮费,并享受六折优惠,并送各种高达人物造型 1 个,会员卡可自选,数量有限,送完为止。

## 配件自选区

快件邮费每件 10元

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| DC 手柄 原装/组装/格斗 | 63/30/30 | DC 万用金手指/开机盘 | 35/20 | PSONE 液晶屏放大镜 | 55 | GBA 全屏冷光管(超亮型) | 80 | GBA 手柄式盔甲 | 30 |
| DC 记忆卡 2M/8M 记忆卡 | 29/35 | DC 万用 VCD 播放器(送最终幻想 VCD 一套) | 45 | PSONE 旅行充电电源 | 150 | GBA 手提式旅行包 | 30 | GBA 高能充电器(10小时) + 收音机立体声 双喇叭 | 50 |
| DC 原装记忆卡(带屏幕) | 113 | DC 原装键盘/鼠标 | 73/42 | PSONE VCD 卡 | 180 | GBA 车载充电器 | 40 | GBA 耳机 + 收音机 | 30 |
| DC 震动卡 组装/原装 | 22/73 | DC 振动光枪 | 72 | PSONE 限定记忆卡/背包 | 30/33 | GBA 万用旅行包 | 45 | GB 万用对战线/放大镜 | 10/15 |
| DC 震动手柄 | 50 | DC 原装光头 | 120 | PS 制转 | 30 | GBA 透明皮套 | 10 | GB 彩/薄/厚电源 | 8 |
| DC4M 带屏幕记忆卡 | 60 | DC 制转 | 35 | PS2 原装震动手柄 | 150 | GBA 对战线 | 15 | GB 彩/薄/机壳 | 15 |
| DCVGA/万用 VGA | 39/200 | DC 方向盘 | 150 | PS2 金手指卡 + 盘/2002 金手指书 | 180/40 | GBA 镜面 | 10 | GB 把式充电器 | 30 |
| DC 用 GB/NGP 模拟器(DC 上可玩 GB/NGP 游戏) | 25 | PS 原装光头 | 150 | PS2 8M 记忆/原装包 | 150/90 | GBA 夜用灯/背光灯 | 20/30 | GB 彩/薄/笔式充电器 | 25 |
| DC 用超任模拟器(DC 上可玩超任游戏) | 55 | PS 金手指(可对应所有机型的主机) | 30 | PS2 PS2 三合一(手柄分插 + 支架 + 遥控器) | 120 | GBA 后盖 | 15 | GB 掠夺者金手指卡 | 60 |
| DC 用 GBA 模拟器(DC 上可玩 GBA 游戏) | 30 | PS 120 格记忆卡 | 45 | PS2 太 10 支架 | 50 | GBA 放大镜 | 17 | GB 夜用灯/贴膜 | 10/8 |
| DC 用 N64 模拟器(DC 上可玩 N64 游戏) | 150 | PS 原装液晶记忆卡 | 85 | PS2 遥控器 | 60 | GBA 摇杆 | 10 | GB 魔术卡 | 25 |
| DC 万用 SS 模拟器(DC 上可玩 SS 游戏) | 40 | PSONE 彩色液晶显示屏(全制式) | 580 | PS2 原装光枪 | 210 | GBA 旅行充电电源 | 35 | PS2001 加强版金手指书(送金手指盘一张) | 40 |
| DC 万用街机模拟器(DC 上可玩街机游戏) | 40 | | | PS2 S 端子线/VGA | 150/80 | GBA 充电器 | 25 | | |

**凡购买以上配件满 100 元者均送迷你型超人掌上游戏机一台,或送本公司会员卡一张,数量有限送完为止。**

## GBA 单卡区

快件邮费每件 10元

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| GBA 口袋妖怪(蓝宝石版) | 80 | GBA 黄金太阳(中/日) | 75/65 | GBA 星之海洋 | 70 | GBA 铁拳 A | 75 | GBA 美少女麻将中文 | 80 | GBA 怪兽之门 | 90 | GBA 指环王 | 75 |
| GBA 口袋妖怪(红宝石版) | 80 | GBA 皇家骑士团(中/日) | 80/65 | GBA 马里奥赛车/V 拉力 3 | 60/60 | GBA 高达战记 | 95 | GBA 拳皇 /EX 新血 | 68/63 | GBA 牧场物语 2 | 80 | GBA 实况足球 6 PS2 版 | 88 |
| GBA 真女神转生光之书 | 75 | GBA 恶魔城(中/日) | 65/60 | GBA 时空之轮(PS 版) | 80 | GBA 风之克罗诺亚 1/2 | 60/85 | GBA 梦幻世界杯 | 85 | GBA 封神演义 PS 版 | 80 | GBA 美少女麻将 | 75 |
| GBA 真女神转生暗之书 | 75 | GBA 恶魔城 2(中/日) | 80/70 | GBA 机器人大战 R(中/日) | 80/75 | GBA 梦幻之星中文 | 90 | GBA 孤岛冒险 3 | 65 | GBA 海豚(DC 版) | 70 | GBA 棋魂 | 75 |
| GBA 超级机器人大战 OE | 70 | GBA 快打旋风 1/2 | 60/70 | GBA 机器人大战 A(中/日) | 65/60 | GBA 太阁立志传 | 80 | GBA 特鲁尼克大冒险 2 | 75 | GBA 红色警戒 PS 版 | 85 | GBA 古惑狼 PS 版 | 75 |
| GBA Q 版赛车 A2 | 65 | GBA 龙战士/龙战士 Ⅱ 使命之子 | 55/70 | GBA 游戏王 7-决斗都市传说 | 95 | GBA 玛莉 A | 55 | GBA 正邪之战 | 70 | GBA 超魔界村 R | 60 | GBAJ 联盟创造球会 2/A | 85/75 |
| GBA 超时空要塞(PS 版) | 80 | GBA 三国志(霸王大陆中文 FS) | 70 | GBA 装甲核心 | 75 | GBA 洛克人 2 EXE | 75 | GBA 生化危机 PS 版 | 95 | GBA 火焰纹章(中/日) | 95/85 | GBA 2002 世界杯足球 PS 版 | 85 |
| GBA 梦幻模拟战(PS 版) | 85 | GBA 世嘉拳皇 | 80 | GBA 核金弹头 EX PS 版 | 65 | GBA 银河之星 | 75 | GBA 沙罗曼蛇 PS 版 | 70 | GBA 天使之翼 | 85 | GBA 死亡之屋弹珠台 | 75 |
| GBA 魂斗罗(PS2 版) | 80 | GBA 寂静岭 | 70 | GBA 机器人大战 C | 75 | GBA 胜利十一人(PS)/2002 | 68/75 | GBA 星际争霸 | 70 | GBA 恐龙危机 | 85 | GBA 钻地小子 A | 75 |
| GBA 黑色细胞 ZERO | 75 | GBA 沉默阻击手(PS 版) | 75 | GBA 光明之魂中/日 | 80/70 | GBA 街霸 3 /街霸 EX | 80/68 | GBA 樱花大战 | 80 | GBA GT2(PS 版) | 70 | GBA 死亡陷井 | 70 |
| GBA 西红柿王国大冒险 | 65 | GBA 坏瓦里奥 | 65 | GBA 鲁娜传奇(PS 版) | 95 | GBA 心跳回忆 2 | 80 | GBA GT 赛车/尖端 GTA | 60/60 | GBA1942(PS 版) | 65 | GBA 武藏传(PS 版) | 85 |
| GBA 玛丽 4 代 | 60 | GBA 魔法假期中/日 | 85/70 | GBA 幻想水浒传 | 68 | GBA 梦幻迷宫 2 | 80 | GBA 真魂斗罗(PS2 版) | 80 | GBA 彩虹 6 号 | 85 | GBA 玛丽 3 代 | 60 |
| GBA 黄金太阳 2 | 110 | GBA 索尼克 1/2 | 70/95 | GBA 纯情房东俏房客 | 75 | GBA 中央大陆之战 | 70 | GBA 皇牌空战(PS) | 80 | GBA 大航海 PS 版 | 90 | GBA 玛丽 2 代 | 60 |

## 合卡自选区

AK001:玛莉 A、快打旋风、洛克人 2、索尼克……90
AK010:拳皇 EX、铁拳 A、尖瑞 GTA、实况足球、街霸 2……130
AK007:机器人大战 A 中文、恶魔城中文、三国志中文、合金弹头、哈利波特中文……180
AK009:V 拉力 3、GT2、恶魔城 2、实况 6、黄金太阳中文、玛莉 2 代……180
AK103:光明之魂、超魔界村、天使之翼、机器人大战 R、拳皇 RX、2002 世界杯……185
AK106:魔法假期中文、皇家骑士团中文、龙战士 2、街霸 EX、胜利十一人……160
AK108:火焰纹章、拳皇、风之克罗诺亚、生化危机、恐龙危机……185
AK201:梦幻之星、铁拳 A、星际争霸、红色警戒、彩虹 6 号……150
AK205:光明之魂中文、沙罗曼蛇、纯情房东俏房客、实况 6、街霸 3……150
AK208:口袋怪物、游戏王 7、寂静岭、机器 A 中文、死亡之屋弹珠台……165

**凡在本公司购买 GBA 卡者均可享受无限次换卡业务,并凡购买 2 盘者以上均送 GB 合卡 1201 一盘或会员卡太 8 挂表一只数量有限,送完为止。**

## GB 合卡自选区

00401:牧场 2 中文、三国演义 2 中文、游戏王 3 中文、第五次中文…… 50
00402:机器人 F 中文、游戏王 4 中文、三国 3、牧场 2(全中文)……60
00411:口袋金中文、数码暴龙中文、第四次机器人中文、口袋银中文……60
00502:太空战士 8 中文、三国霸王大陆中文、2000 格斗、合金弹头……55
00503:格斗王 2002 中文、心跳回忆中文、水浒传中文、第五次机器人大战中文、口袋水晶中文…80
00601:萨尔达、勇者斗恶龙、三国 3、牧场 2(全中文)……60
00606:生化危机中文、恶魔城 2 中文、哈里波特中文、数码怪兽水晶版中文、太空战士 X 中文、天诛 4 中文…95
01001:铁拳 3、幽游白书 2、洛克人、重击手、核金弹头、实况足球……40
01002:斩红郎无双剑、96 格斗、快打旋风 2、饿狼 3、幽游白书、索尼克……50
01302:口袋水晶中文、口袋金中文、银中文、游戏王 4 中文、孤岛冒险中文……105
01305:萨尔达大地中文、机器人大战 F 中文、2001 格斗核金弹头 EX、勇者怪兽中文……130
01201:口袋金、银、红、青、绿、水晶、黄中文、牧场 3 中文……120
012601:拳皇 96、97、98、街霸 3、柯南、饿狼……45
0602 机器人大战 A 中文、黄金太阳、心跳回忆中文、太空战士 9 中文、越战 2001 中文、大航海…110
0801 口袋黄、红、青、绿中文、梦幻之星中文、三国傲视天下中文、第五次机器人大战中文…50
01101 太空战士 4、三国霸王大陆、第五次机器人、海陆空大战、信长野望、大富翁中文……60
01102 牧场 3 中文、口袋水晶中文、NBA2001、坏玛莉 3 中文、口袋黄中文、饿狼五 ……75
01401 牧场 3 中文、牧场 2 中文、核金弹头、游戏王 4 中文、孤岛冒险中文、SD 机器人中文、七龙珠中文……75
01405 三国志傲视天下中文、纹章传说中文、恶魔城 2 中文、幻想传说中文、勇者斗恶龙中文……90
01502 97 格斗、龙珠、SD 格斗、灌蓝高手、恶魔城、核金弹头……50
02002 96 格斗、饿狼传说 4、幽幽白书 4、七龙珠、太空战士(中文)…… 55
02201 口袋金、银、黄、青、绿、红、三国霸王大陆、大金钢 2001、合金弹头……70
02401 牧场 3 中文、勇者斗恶龙中文、口袋金中文、孤岛冒险 3、恶魔城 2 中文、坏玛莉 3……70
08201 炸弹人 RPG、朱罗纪公园 3、合金弹头、双截龙 2、王牌空战、美少女麻将(绝对不重复)……60

## GB 单卡自选区

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 黄金太阳 1 中文 | 40 | 大航海时代 4 中文 | 26 | 生化危机 2 中文 | 42 | 金庸群侠传中文 | 50 | 樱花大战 2 中文 | 60 | 数码暴龙水晶 3 中文 | 45 | 大金钢 6 中文 | 50 |
| 黄金太阳 2 中文 | 60 | 天诛 4 中文(PS 版) | 60 | 生化危机 3 中文 | 43 | 勇者 1+2 中文 | 27 | 合金弹头 2002 中文 | 45 | 心跳回忆 2 中文 | 45 | 实况足球 2002 | 30 |
| 古墓丽影 2 中文 | 50 | 三国霸王大陆(FC 版) | 30 | 孤岛冒险 4 中文 | 45 | 精灵王妃传中文(网络) | 70 | 帝国时代中文 | 50 | 心跳回忆(文艺体育) | 36 | 射雕英雄传中文 | 29 |
| 超级机器人大战 X | 55 | 核金装备(PS 版) | 40 | 卧虎藏龙中文 | 53 | 七龙珠 2002 中文 | 50 | 盟军敢死队中文 | 40 | 幻想传说中文 | 30 | 格斗王 2002 中文 | 37 |
| 机器人大战 A 中文 | 43 | 口袋水晶中文 2 时钟 | 29 | 牧场物语 4/5 中文 | 45 | 真三国无双 2 中文 | 60 | 星之海洋中文 | 27 | 幻想水浒传中文 | 60 | 2002 灌篮高手(PS) | 35 |

## PS Ⅱ 精装珍藏版

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| FF X 国际版 | 格斗之王 2000 | 高达 0079 | GT2002 | 皇牌空战 4 | 铁拳 4 |
| 王国之心 | 宿命传说 2 | 鬼武者 2 | 忍 | 决战 2 | 高达战记 |
| 三国无双猛将传 | SD 高达 G 世纪 NEO | 鬼泣 | 寂静岭 3 | 三国战记中文版 | 乔乔冒险 |
| 核金装备 | 超-战斗封神 2 | 异度传说 | 盗墓者 | 荒野兵器 3 | ICO 中文版 |
| 实况 6 最终版 | 飞空之舞 4 | 格兰蒂亚 X | 真·魂斗罗 | 幻想水浒传 3 | 剑豪 2 |
| 横行霸道 3 | 实况足球最终版 | 装甲核心 3 | 雷曼亚 2 | | 恐龙猎人 |
| 星海传说 3 | 机器人大战限定版 | 保镖 | | | |

高质量特价,每张 25/元,买 5 张送 1 张 邮费 3 张 10 元,3 张以上 15 元,此碟可保护 PS2 光头,可收藏。

**凡购买 GB 卡 3 盘以上者均送合卡 1302 一盘,或高达人物造型 1 个或会员卡数量有限送完为止,快件邮费 10 元/盘。**

**邮购汇款地址:北京市广安门 邮局 100053 信箱 001 分箱**
**收款人:北京博凯利公司 邮编:100053**
**邮购查询时间:早 10:00—晚 16:00(周二休息) 咨询售后服务电话:(010)63274599**
**地址:北京市广外马莲道甲 17 号(此地址不收汇款及信件)乘 46 马莲道南口下车向东 50 米路北、609 红莲南路下车对面即到**

本公司现聘请具有 10 年维修经验广东技师,专业维修各种游戏机,成功率 95% 以上,价格合理,维修速度快,为您解决各种游戏机的疑难杂症。让您重新拥有到自己的游戏。

**郑重声明:因业务繁忙,经顾客要求本公司在晚 18 点 - 19 点之间特增加 1 小时邮购查询及咨询时间,凡在白天打不进电话的外地玩友可在这个时间与我们联系,我们会为您进行周到的服务。**

因市场变化个别产品会有浮动,请谅解!本市玩友以店堂价格为准,广告版权、解释权属本公司所有请来电来函查询。

由于版面有限，详细目录请到我们网站查询

# 河南闯关族电玩商行

凡网上购物者均赠送日本原装铁拳手办一个

网上查询与购物请登陆：www.chuangguanzu.com E－mail：geqian@chuangguanzu.com

特好消息：为祝贺“闯关族”及“”成为国家认可的注册商标三周年，同时为答谢广大新老客户厚爱，经公司董事会研究决定，自本广告起至2003年春节期间，河南省闯关族电玩商行经八路店，正兴街店将举行庆典活动如下：A：低价回报，让利酬宾 一：凡在公司登记注册过的客户请迅速到以上两店领取会员卡（折扣多多，机会莫错过）。二：新客户一次购物200元以上者（前为500元）可免费办理会员卡。三：每日前十位消费者在享受特优价的同时，可得精美礼品一份。B：举行PS2实况6比赛，特等奖为PS2主机1台，凡报名者可在本店（经八路店）免费练习，时间不限。注：详细规则可登陆闯关族网站：www.chuanguanzu.com 或见店内海报。外地玩友可通过当地连锁店报名参加。

**优惠套餐**
PS2主机＋弥塞亚完美直读＋原装黑色类比控制手柄＋日本原装环型发烧级电源＋原装8M记忆卡＋原装AV线＋专用平衡支架，仅售2200元
PS2主机＋弥塞亚完美直读＋原装黑色类比控制手柄＋PS2用一般电源＋原装8M记忆卡＋原装AV线，仅售2100元
GBA＋原装进口镜面＋透明皮套＋电源＋充电器＋专用耳机＋经典游戏一款，仅售580元

**汇款地址：河南省郑州市金水区经八路11号院7号楼13号 收款人：葛谦 邮购热线：0371－3924564 邮编：450002**

**主机量贩区**

PS2－37000型限定版主机（原装黑振、AV线、电源线、全套不拆机）2300元 邮费50元
PS2－30006R型、30007R型（原装黑振、AV线、电源线、最新弥塞亚直读、全套不拆机）1900元 邮费50元
PS2－39001型（原装黑振、AV线、电源线、最新弥塞亚直读、全套不拆机）1900元 邮费50元
PSone 102/101/103/100（主机、原装白振、电源、AV线）630元 邮费30元
手掌机：GBA/GBC/超薄GB 520/420/290元 邮费10元
X－BOX（主机、完美直读、原装手柄、电源线、AV线）2250元 邮费50元
NGC主机、原装手柄 1500元 邮费30元
奥林巴斯眼镜电视（最新）3300元（带邮费）
大好消息：河南省闯关族已取得GBA EZFLASH烧录器金牌销售商资格，货量多多、服务完善、欢迎选购
128M卡＋烧录器 630元（免邮费）256M卡＋烧录器 1050元（免邮费）
本公司独自研发便携式液晶显示器，第三代现已上市！质优价廉！欢迎选购或查询，诚征各地代理商。
最新32M、64M、128M电脑U盘，质优价底，征各地代理！

GBA电视接收器，可收电视、AV信号、操作方便！500元（免邮费）诚征各地代理商。
PS二手机 邮费30元（主机、双手柄、AV线、电源、直读）
9002、9003－500元
7501、7502－450元
DC各种型号 450元
7000、5000－400元
3000、1000－350元
SS二手机全套280元、邮费30元
大量DC正版，廉价抛售，百元以下

**GBA卡**

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 星之卡比 | 50元 | 机器人大战R | 55元 | 职业麻将 | 58元 | 彩虹六号 | 55元 | 东尼滑板 | 55元 | 拳皇 | 55元 | 皇家骑士团（中） | 55元 |
| 换装迷宫Ⅱ | 50元 | 三国志（中） | 55元 | 成龙 | 35元 | DOOM | 55元 | 西部枪手 | 55元 | 铁拳 | 55元 | 机器人大战A（中） | 55元 |
| 神枪手 | 60元 | 金手指 | 145元 | 蜘蛛人 | 58元 | 玛莉兄弟1/2 | 35元 | GT | 35元 | 街霸 | 55元 | 游戏王5/7 | 55/130元 |
| 黄金太阳（中） | 60元 | V拉力3 | 40元 | 火焰纹章 | 58元 | 快打旋风 | 35元 | 铁鹰战机 | 35元 | 特鲁尼克 | 55元 | 洛克人1/2 | 55元 |
| 光明之魂（中） | 55元 | 少年街霸3 | 65元 | 沉默遗迹 | 55元 | 风之少年 | 35元 | 沙罗曼蛇 | 35元 | 恶魔城（中） | 55元 | GBA卡带邮费 | 10元 |
| 黄金太阳2 | 125元 | 恶魔城2 | 58元 | | | | | | | | | | |

**GB卡**

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 数码水晶 | 18元 | 傲视三国（中） | 25元 | 风来西林（中/日） | 45/30元 | 三国志1/2 | 12元 | 吞食天地3（中） | 15元 | 古墓丽影2（中） | 55元 |
| 真三国无双 | 50元 | RPG炸弹人（中） | 18元 | 洛克人DX3 | 60元 | 心跳体育/文艺 | 32元 | 口袋金/银/水晶/钻石/翡翠 | 18元 | 007（中） | 25元 |
| 指环王（中） | 50元 | 拳皇96/97 | 11/14元 | 勇者斗恶龙1＋2/3/4（中） | 20/28/38元 | 真女神转生（中） | 15元 | 口袋红/黄/蓝/绿 | 13元 | 名侦探柯男（中） | 50元 |
| 星之海洋（中） | 35元 | 拳皇99/2000/2001 | 20/25/30元 | | | 超级机器人大战F（中） | 15元 | 孤岛冒险1/2（中） | 13/35元 | 越南战役2001 | 38元 |
| 窝虎藏龙（中） | 58元 | 哈里波特2（中） | 52元 | 萨尔达中 | 15元 | 坏玛莉2/3 | 23元 | 红警（中） | 48元 | 暴走战记（中） | 18元 |
| 第二/三/五次机战（中） | 15元 | 太空战士4/8/10 1 | 4/14/35元 | 时空/大地（中） | 20元 | 坏玛莉（中） | 28元 | 鬼屋魔影（日/中） | 40/48元 | 游戏王1/2/3/4（中） | 18/30/13/30元 |
| 生化危机（中） | 35元 | 封神榜（中） | 38元 | 牧场物语1/2/3/4 | 14/18/18/30元 | 好玛莉2/3 | 15元 | 古墓奇兵（中） | 32元 | | |

**PG**

| | |
|---|---|
| 60625 新 1:60 PG RX－78－2 GUNDAM | 790（特价） |
| 75681 新 1:60 PG RX－178 GUNDAM MK2 | 980（特价） |

**HGUC**

| | |
|---|---|
| 112817（新）1:144 HGUC 夏亚专用 RICK DIAS | 96 |
| 112814（新）1:144 HGUC 夏亚专用扎古 | 80 |
| 76369 1:144 HGUC RICK DIAS | 96 |
| 73329 1:144 HGUC AMX－011S 扎古3改 | 120 |
| 74438 1:144 HGUC MSA－100 百式 | 120 |
| 75894 1:144 HGUC MS－07B 老虎 | 64 |
| 77071 1:144 HGUC RMS－106 高扎古 | 80 |
| 110534 1:144 HGUC RX－178 GUNDAM MK2 | 80 |
| 111899 1:550 HGUC MA－06 红蟹 | 80 |
| 78209 1:144 HGUC MS－09 大魔 | 120 |
| 78213 1:144 HGUC GP－01FB GUNDAM 一号机 | 120 |
| 102407 1:144 HGUC RX－78－2 GUNDAM | 80 |
| 103327 1:144 HGUC MSN－02 吉翁号 | 144 |
| 107719 1:550 HGUC AMX－002 路维·捷路 | 96 |
| 193908 1:550 HGUC GP－03D GUNDAM 武器库 | 120 |
| 107016 1:144 HGUC GP－03S GUNDAM 三号机 | 128 |
| 107720 1:144 HGUC MS－14FS 西玛专用格鲁古古 | 120 |
| 77635 1:144 HGUC MS－14F 绿勇士 | 96 |
| 73326 1:144 HGUC AMX－004 卡碧尼 | 120 |
| 77166 1:144 HGUC AMX－011 扎古 | 3 |
| 56316 1:100EW－1 双头龙 GUNDAM | 144 |
| 571371:100EW－2 飞翼 GUNDAM | 160 |
| 57131 1:100EW－3 杜鲁基斯3 | 200 |
| 59767 1:100 EW－4 重炮手 GUNDAM | 160 |
| 59769 1:100EW－5 死神 GUNDAM | 160 |
| 60626 1:100EW－6 沙漠 GUNDAM | 160 |
| 61216 1:100EW－7 大毒蛇 GUNDAM | 1600 |

**MG**

| | |
|---|---|
| 113554 新 1:100 MG 夏亚专用 GUNDAM | 240 |
| 113781 新 1:100 MG MS－06F2 联邦军扎古 | 240 |
| 112815 新 1:100 MG 吉翁号 | 480 |
| 112818 新 1:100 MG 镜 GUNDAM | 200 |
| 111900 新 1:100 MG RGM－79C 吉姆改 | 200 |
| 05569 新 1:100 MG 阿姆罗专用 Z GUNDAM | 240 |
| 05570 新 1:100 MG RX－77－2 钢加农 | 240 |
| 106042 新 1:100 MG 神 GUNDAM | 200 |
| 100535 新 1:100 MG 闪光 GUNDAM | 200 |
| 00572 新 1:100 MG GP－03S GUNDAM | 280 |
| 109464 新 1:100 MG MS－06F2 扎古（新关节） | 240 |
| 105272 新 1:35 MG 机动警察 INGRAM2 | 240 |
| 105273 新 1:35 MG 机动警察 INGRAM3 | 240 |
| 72575 新 1:100 MG MS－05B 扎古1 | 200 |
| 70068 1:100 MG RX－178MK2 GUNDAM MK2 泰坦斯 | 224 |
| 61364 1:100 MG RX－178MK2 GUNDAM MK2 联邦 | 224 |
| 103328 1:100 MG RGZ－91 灵格斯 | 320 |
| 48129 1:100 MG RX－78－2 GUNDAM | 200 |
| 61220 1:100 MG GP－02 GUNDAM 二号机 | 320 |
| 59766 1:100 MG GP－01FB GUNDAM 一号机 | 240 |
| 57919 1:100 MG GP－01 GUNDAM 一号机 | 200 |
| 77167 1:100 MG FAZZ 重装 ZZGUNDAM | 480 |
| 100567 1:100 MG MS－07B3 老虎改 | 240 |
| 78212 1:100 MG RX－93 υGUNDAM | 400 |
| 100584 1:100 MG MSA－100 百式 | 360 |
| 108827 1:100 MG 东方不败——师匠 GUNDAM | 224 |
| 72576 1:100 MG MS－09 陆战大魔 | 320 |
| 76371 1:100 MG RX－79G 陆战 GUNDAM | 240 |
| 74440 1:100 MG MS－09R 宇宙用大魔 | 320 |
| 77634 1:100 MG EZ－08 GUNDAM | 240 |
| 52673 1:100 MG MSZ－006 Z GUNDAM | 240 |
| 107724 1:100 MG MSZ－006C1 Z 匹斯 | 240 |
| 52969 1:100 MG RX－78－3 GUNDAM | 200 |
| 70949 1:100 MG NT－1 GUNDAM | 240 |
| 71692 1:100 MG RGM－79Q 泰坦斯吉姆 | 240 |
| 71869 1:100 MG RGM－79 吉姆 | 200 |
| 193907 1:100 MG RGM－79G 陆战吉姆 | 240 |
| 104021 1:100 MG AMX－004 卡碧尼 | 320 |
| 71420 1:100 MG FA－178 超级 GUNDAM | 320 |
| 100366 1:100 MG MS－18E 京宝矾 | 320 |
| 59290 1:100 MG MS－14 格鲁古古 | 240 |

特价：1:144 GP－03D 武器库 990.00元
还有大量军事模型，详细目录请登陆我们的网站。
邮购MG模型将再享受九折优惠，所有模型均免邮费。

**各地连锁店**

金林市场A2044厅闯关族模型专卖店
电话：0371－6996122 联系人：葛先生
经八路北段闯关族游戏专营
电话：0371－3924564 联系人：葛先生
正兴街邮局马路对面闯关族
电话：0371－6967363 联系人：葛先生
庆丰街火车头体育场南50米郑州超群模型玩具 手机：13903821775 联系人：付炎

苑陵商场一楼1559档
电话：6953031 焦水河
友爱路批发市场130号
电话：13014616604 魏潮
文化宫路购物广场C区33号
电话：7938774 姚红军

新乡：闯关族二百货二楼A区18号
电话：0373－2048330、13323737786 联系人：周鹏
漯河：火车站兴亚科技市场一楼44、45号（图书超市对面）拳皇电子
电话：0395－2166617、13069566675 QQ号：1874218750 联系人：陈永超
周口：荷花市场荷花仙子南10米路东2－1308勇乐电玩游戏专营店
电话：0394－8262203 联系人：张勇
平顶山：西沿河路西杨村联盟小学对面次世代游戏专营店
电话：0375－2908152 联系人：王先生

平顶山：建设路与中心路交叉口太阳城二楼闯关族
电话 0375－7895273 13071719237 联系人：李龙
许昌：光明路中段附8号 闯关族游戏专营店
电话：0374－3126034 13323748818 联系人：杨国杰
许昌：健康路对面银鹰科技模型店
电话：0374－4362663 联系人：郭盈军
安阳：安阳县公安局对面步步高专卖店
电话：0372－5937633 联系人：郑先生

焦作：学生路288号电玩基地
电话：0391－2934256 2935838 联系人：樊利强
开封：龙亭区御街东口天翔模型中心
电话：0378－2880230、3854086、5979400 联系人：唐田乐
南阳：工贸北厅东门口闯关族
电话：0377－3155062 3301876 联系人：龚素珍
三门峡：和平路中段千禧音箱闯关族 联系人：张牧
电话：0398－2697277、2996919

**郑重承诺：阁下在闯关族及各分店所够主机均有“闯关族”明显标志，均为原装正品，受法律保护，如遇质量或其他问题请拨打投诉电话：0371－6967363或13700881126联系 诚征各地经销商。闯关族经八路零售邮购总店地址：郑州市经八路北段11号院7号楼13号，电话：0371－3924564**

# 外星科技隆重招商

## 福州外星电脑科技有限公司

**福州外星电脑科技有限公司，是主要开发、生产、销售游戏类、益智类产品的专业正版软件公司。公司创立于1993年，公司总部设在福建省福州市，有福州、成都、西安三个开发公司，广州生产基地，并在上海、广州、福州设有销售分公司。是国内历史最悠久、规模最大的专业游戏软件公司之一。与台湾、香港、日本的众多游戏软、硬件厂家有着良好的业务关系和合作伙伴关系，有着良好的业界品牌和信誉，在游戏玩家中有着较高的知名度和优秀的专业口碑。曾造就过中国游戏界最早的一大批专业品牌代理游戏软件商。现在主导产品是8位智力文字卡、GB卡、GB机、早教机、电子积木等，兼营学习机、游戏机、复读机等产品。**

**现诚征各地销售代理商、经销商，携手共创民族正版游戏软件美好明天！！！**

## 公司的五大营销政策

★经营正版软件：我们的软件完全拥有自主知识版权，有着国家版权局的版权证，并能提供完备的产品质检报告等，能提供进入商场、超市的协助，如：商标注册证、营业执照、税务登记证、开具增值税发票等。

★完全代理制：实行严格的区域完全代理制。

★积极的品牌运作：我们在专业刊物上常年宣传公司、产品；我们有一批训练有素、经验丰富的业务经理规范化地运作管理、指导服务于市场。

★零风险保障：我们的游戏软件在业内独家一贯坚持实行终生保价政策，严格的价格保护政策，最大程度的减小代理商、零售商的风险，保障代理商的正常经营利润。

★良好的售后政策：实行缺件收费政策，有质量问题的卡带一律包换。

外星公司系列产品报价单（2002年最新价）

| 品名 | 邮购价 | 品名 | 邮购价 | 品名 | 邮购价 |
|---|---|---|---|---|---|
| GB卡系列 | | 八位卡系列（58元） | | 机器猫小叮当 | 58元 |
| 三国演义——华容道 | 88元 | 拯救世纪 | 58元 | 林则徐禁烟 | 58元 |
| 七彩球 | 88元 | 地球战士 | 58元 | 神秘金三角 | 58元 |
| 创世纪之美少女斗智篇 | 88元 | 封神榜 | 58元 | 地道战 | 58元 |
| 三国演义——英雄霸王传 | 88元 | 战斧 | 58元 | 八位卡系列（68元系列） | |
| 幻想人生 | 88元 | 灵界护法 | 58元 | 龙珠英雄 | 68元 |
| 迷失的世界 | 88元 | 天王降魔传 | 58元 | 勇者斗恶龙Ⅱ代 | 68元 |
| 英雄传说 | 88元 | 真假猴王 | 58元 | 魔道士阴谋 | 68元 |
| 古灵精怪——游侠传说 | 88元 | 勇者斗恶龙Ⅴ | 58元 | 魔域英雄传 | 68元 |
| 特种部队……A计划 | 88元 | 超级大战略 | 58元 | 创世纪英雄 | 68元 |
| 笑傲三国 | 88元 | 绿野仙踪 | 58元 | 夺宝小英豪 | 68元 |
| 精灵骑士 | 88元 | 西天取经Ⅱ代 | 58元 | 三十六计 | 68元 |
| GB机（八种颜色） | 298元 | 3*1狮王传奇 | 58元 | 基督山恩仇记 | 68元 |

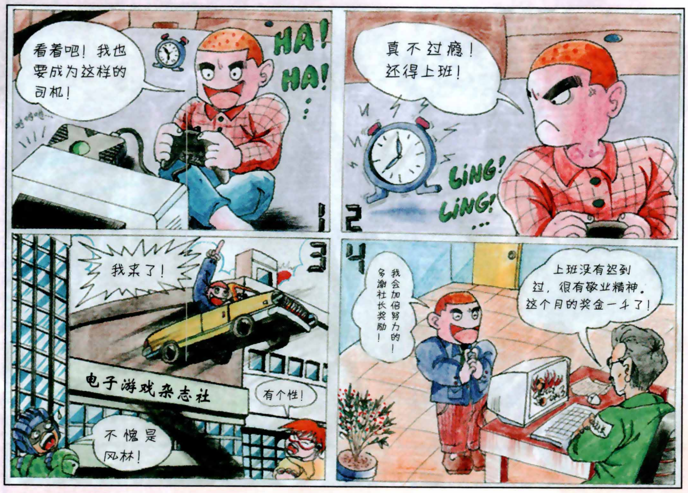
| 品名 | 邮购价 | 品名 | 邮购价 | 品名 | 邮购价 |
|---|---|---|---|---|---|
| 八位卡系列（68元系列） | | 八位卡系列（68元系列） | | 八位卡系列（68元系列） | |
| 圣火徽章Ⅱ代 | 68元 | 绝代英雄 | 68元 | 银河时代 | 68元 |
| 梦幻之星Ⅳ代 | 68元 | 决战太平洋 | 68元 | 战国群雄传 | 68元 |
| 三国志列传 | 68元 | 东周列国志 | 68元 | 宇宙战将 | 68元 |
| 第四次机器人大战 | 68元 | 侠客情 | 68元 | 勇者斗恶龙Ⅳ代 | 68元 |
| 爆笑三国志 | 68元 | 机甲战士 | 68元 | 外星战士Ⅰ代 | 68元 |
| 大富翁 | 68元 | 八宝奇珠 | 68元 | 风云 | 68元 |
| 西楚霸王 | 68元 | 勇者8代 | 68元 | 大富翁 | 68元 |
| 三国志英杰传 | 68元 | 楚留香 | 68元 | 魔神法师 | 68元 |
| 三国－雄霸天下 | 68元 | 三国3 | 68元 | 隋唐演义 | 68元 |
| 勇者斗恶龙Ⅶ代 | 68元 | 七龙珠 | 68元 | 水浒传 | 68元 |
| 英烈群侠传 | 68元 | 索菲亚的复苏 | 68元 | 帝国风暴 | 68元 |
| 格兰地亚传说 | 68元 | 少年游侠 | 68元 | 楚汉争霸 | 68元 |
| 大航海7代 | 68元 | 三侠五义 | 68元 | 勇者斗恶龙Ⅵ代 | 68元 |
| 西诺槽复苏 | 68元 | 甲A | 68元 | 魔法门 | 68元 |
| 杨家将 | 68元 | 争霸世纪 | 68元 | 欧陆之战 | 68元 |

**地址：福建省福州市五四北路国泰大厦6楼B区 招商热线：0591－7616809（郑先生） 传真：0591－7564788 邮购、售后热线：0591－7615809 邮编：350003**

# 2002年12月新作发售情况表

| 中文译名 | 日文原名 | 类型 | 厂商 | 发售日 |
|---|---|---|---|---|
| PLAYSTATION | | | | |
| 犬夜叉 战国伽合战 | 犬夜叉 战国お伽合战 | FTG | BANDAI | 12月5日 |
| 鬼眼狂刀 | SAMURAI DEEPER KYO | FTG | BANDAI | 12月12日 |
| PLAYSTATION 2 | | | | |
| FIFA2003 欧洲足球 | FIFA2003 ヨーロッパサッカー | SPG | EA | 12月5日 |
| NBA 明星五人组 | NBA スターティングファイブ | SPG | KONAMI | 12月5日 |
| 18轮大卡车 | 18WHEELER | RAC | SEGA | 12月5日 |
| 超级忍 Shinobi | Shinobi | ACT | SEGA | 12月5日 |
| 迷你游戏大集合 | ガチャろく | ETC | SCEI | 12月5日 |
| 阿尔戈斯战士 | アルゴスの战士 | ACT | TECMO | 12月5日 |
| 桃太郎电铁 11 | 桃太郎电铁 11 ブラックボンビー出现!の巻 | TAB | HUDSON | 12月5日 |
| 罪恶克星 xx | ギルティギア イグゼクス | FTG | SAMMY | 12月12日 |
| 超级雪板大赛 | volution Skatebording | SPG | KONAMI | 12月12日 |
| 太空频道 5 HARD2 | スペースチャンネル5ハード2 | ACT | SEGA | 12月12日 |
| 趣味射击 PLUS+化解危机合集 | ガンバリコレクション プラス タイムクライシス | STG | NAMCO | 12月12日 |
| .hack//侵食污染 vol3 | .hack//侵食污染 vol3 | RPG | BANDAI | 12月12日 |
| v拉力 3 | Vラリー3 | RAC | ATARI | 12月19日 |
| 合金装备 2~本质 | メタルギアンリッド2サブスタンス | ACT | KONAMI | 12月19日 |
| 无尽沙加 | アンリミテッド:サガ | RPG | SQUARE | 12月19日 |
| 骰子方块 GO | X!ゴ | ETC | SCEI | 12月19日 |
| 炸弹人之火箭队 | ボンバーマンジエッターズ | ACT | HUDSON | 12月19日 |
| 王国之心 FINAL MIX | キングダム ハーツ ファイナル ミックス | ARPG | SQUARE | 12月26日 |
| 水色 | みずいろ | AVG | NEC | 12月26日 |
| 机动新撰组~萌芽之剑 | 机动新撰组 萌えよ剑 | RPG | ENTERBRAIN | 12月26日 |
| 钟楼 3 | クロックタワー3 | AVG | CAPCOM | 12月中旬 |
| 永远守望你~Rumbing hearts | 君が望む永远~Rumbing hearts | AVG | PRINCESS | 12月 |
| NINTENDO GAMECUBE | | | | |
| 游戏王 | 游戏王フォルスバウントキングダム闭ざされた虚构の王国 | ETC | KONAMI | 12月5日 |
| 桃太郎电铁 11 | 桃太郎电铁 11 ブラックボンビー出现!の巻 | TAB | HUDSON | 12月5日 |
| 塞尔达传说~风之韵 | ゼルダの传说 风のタクト | AVG | NINTENDO | 12月13日 |
| 钻地小子~爆钻国 | ミスタードリラードリルランド | ETC | NAMCO | 12月20日 |
| 永恒的阿尔卡迪亚传说 | エターナルアルカディアレジェッド | RPG | SEGA | 12月26日 |
| 壮志凌云 | トップガン エース オブ ザ スカイ | SLG | TITUS JAPAN | 12月26日 |
| Q版赛车 | チョロQ! | RAC | TAKARA | 12月 |
| GAMEBOY ADVANCE | | | | |
| 洛克人 EXE3 | ロックマン エグゼ3 | RPG | CAPCOM | 12月6日 |
| 志村建爆笑 天下游戏 | 志村けんのバカ殿样 爆笑 天下ゲーム | TAB | TDK CORE | 12月6日 |
| 漫画家物语~绘画及漫画家育成 | まんが家デビュー物语 ~ お描绘きソフト and まんが家育成ゲーム~ | ETC | TDK CORE | 12月6日 |
| 转转乐园 | くるりんパラダイズ | ACT | NINTENDO | 12月6日 |
| 最初的一步 THE FIGHTING | はじめの一歩 THE FIGHTING | ACT | ESP | 12月12日 |
| 网球王子 Aim at The Victory | テニスの王子样 Aim at The Victory | SPG | KONAMI | 12月12日 |
| 蔚蓝晴空和伙伴们 梦冒险 | アオ ゾーラと仲间たち 梦の冒险 | ACT | M.T.O | 12月13日 |
| 风之克罗诺亚 传说的星之徽章 | クロノアヒーローズ 传说のスターメダル | RPG | NAMCO | 12月13日 |
| SEGA 拉力 | セガラリー | RAC | SEGA | 12月19日 |
| 索尼克 Advance2 | ソニック アドバンス2 | ACT | SEGA | 12月19日 |
| 宇宙大作战 | 宇宙大作战チョコベーダー ウチュウからの侵略者 | STG | NAMCO | 12月20日 |
| 电梯大战(今与昔) | エレベーターアクショウ OLD ANDNEW | ACT | MEDIASOFT | 12月20日 |
| 小龙斯派罗 GBA | スパイロアドバンス | ACT | KONAMI | 12月20日 |
| 鬼眼狂刀 | SAMURAI DEEPER KYO | FTG | BANDAI | 12月27日 |
| XBOX | | | | |
| 生与死沙滩排球 | デッドオア アライブ エクストリーム ビーチバレボール | SPG | TECMO | 12月5日 |
| 时间清道夫 | ブリンクスザ タイムスイーパー | ACT | MICROSOFT | 12月12日 |
| 式神之城 EVOLUTION 红 | 式神の城 EVOLUTION 红 | STG | MEDIAQUEST | 12月19日 |
| 式神之城 EVOLUTION 蓝 | 式神の城 EVOLUTION 蓝 | STG | MEDIAQUEST | 12月19日 |
| 红海 | 红の海 CRIMSON SEA | ACT | KOEI | 12月 |

注:以上发售表的统计时间为11月15日,表中游戏的发售日有变动的可能性。 编译/宇部




《风林上班》 山东 周磊



她的美不需多说什么了……

《不知火舞》 上海 吴晓韵

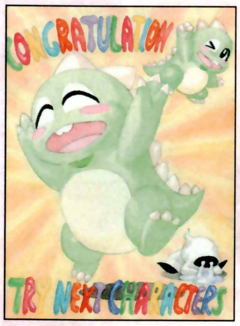


《再生侠》 天津 宋蕊

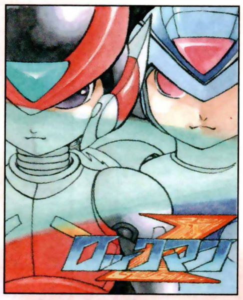


虽然M叔的脸有些走形，不过看上去蛮可爱的。令我不解的是，虽然SUNSHINE，但M叔却仍旧脚踩龟壳。

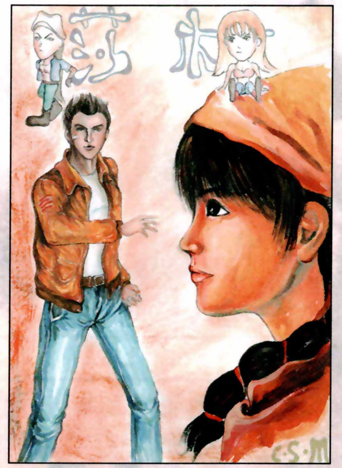
《超级阳光马里奥》 四川 李晓勇




《泡泡龙》 北京 肖杨



《洛克人ZERO》 北京 肖杨



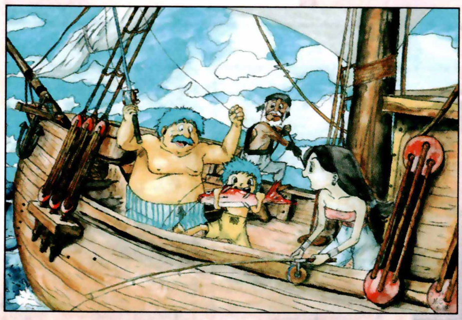
凉的脸令我联想起某部国产动画，好像叫什么“太阳之子”？？

《莎木》 辽宁 张烨

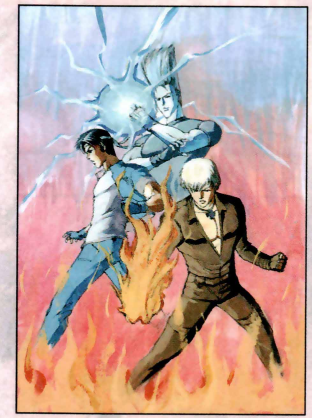


《YUNA》 广西 官忠宁

看了「FFX-2」的画面，真不知道说什么好，仅仅过了几年，YUNA就毁成那样了。



《特鲁内克大冒险3》 广东 周健



《战》 杭州 辛齐

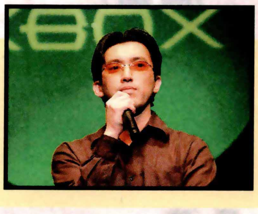


《太空频道5》 黑龙江 吴玉




《幻灵游侠》 福建 王烨

# 大墙画廊 vol.69



←三上真司大人，其“一语惊人”的本事我们算是领教过了。个性释然，就是不支持PS2？


COMIC THE REVIEW 命!
漫画评论
GUNGRAVE之卷
松田元
仍然是一副看起来很酷的姿势。
如果说起枪来，还得是意大利16世纪左右制造的"附铁锤的枪"。
铁锤
(插入式?)
枪→
子弹从哪发射呢?
因为那种原因，命名这次的手枪行动也是为"GUNGRAVE"。
↑哪种原因啊。
beyond.the.库莱古!!
惊心动魄、效果极佳地超级射击动作游戏。
主人公库莱古是由死亡的深渊中…由坟墓中复活的人称"死神"的男人。
神情恐怖外加自命不凡，非常让人无法捉摸的登场是最好的。
那种阴沉的他如果落在我手上。
来吧!!!!!!
混乱状态中→
如果那种事不幸发生真是相当让人担心啊
手枪的子弹哪怕是13发!!
中了火箭导弹(不是1发2发都不死!!
烧着了都不动!!
因为有8条命
就算死了也有这种事。
摆pose
帅啊库莱古!!!
不，其实是因为在强撑着，之后的行动就辛苦了
从房顶上跳下来…
自然也无法从容不迫的玩了。
但是只要稍微使惯了也就不是那么累了。
左右看
转动
来回摆动
再稍微调整下按键的功能就更好了。
但即使习惯了也有这样的东西。
电车
阳台
在本款游戏上没有不可能的事，画面上的东西真的全都可破坏。这可真痛快!


比如如果有敌人躲在柱子的阴影里
ドドドドド
连柱子
像这样破坏一切的感觉真是无上至极。
故事进行到库莱古去毁灭元组织，敌方也有很多人类干部离队(特别是战斗时)
T博士曾使库莱古复活
女主角浅葱美加
奇拉里和过去的同窗
哈里现任组织首领
随着情节继续推进，电影外的故事也开始逐渐明朗起来。
故事和故事间也能听到博士和女主角的话。这是种奇妙而且很好的感觉。
但是，因为不是强制性的
故事怎么样都没关系!!!
我要射击射击射击，
我要破坏一切!!
这么想的人请跳过电影尽情的玩。
但，关于关底最终boss战时，到处胡跑乱撞差点输了的情况…
ゴー
各种把它打倒的乐趣固然很好，
但"我还是想轻轻松松到处破坏，来这儿太麻烦了"这么想的人也有吧。
各剧情的评价得分如下，以圆圈表示。
BEAT COUNT:
KILL RATE:
CLEAR TIME:
REMAIN LIFE:
ARTISTIC BONUS:
手枪射击时的速度(点数)相连多少也是其特征。
从各评价出发，边考虑剩余部分边玩也很不错。
射击时赚的点数太少、时间间隔不够了——
啊，但是存盘的重新玩的话等级评价就没办法了，真是遗憾。
像笨蛋一样横扑出去射击，将敌人华丽的击毙也能办到。
即使像我一样不擅长玩的人也能简单办到，这点很不错。
对了对了，出血不行的了人也可以使用补血剂。
个人能力不高的对手失败了。尸体也会消失。
还有弹数限制，少数喜欢以生命值拼玩的喜欢动作游戏的人也许会有很大兴趣吧。但是
想多突破1点!就算非常喜欢枪战，但逃跑的动作也要考虑好…
附带说一下，一有间隙就能得到称号。
The Savage
嗯、意思是…
意思是"野蛮人"

# 龙哥热线

**买正版就是走康庄大道——本栏目主持人是XTT13★41**




首先向大家报告。天语的赛扬600“高端”电脑里的媒体播放器7.1版(中文)，在一次提示升级过后，竟自动变成英文版(果然“高端”)。一气之下，下载了媒体播放器9.0试试看。前两天可以播AVI，可第三天却突然不能播放了，说什么“无法下载DIV3”。结果再下载DIVX专用播放器问题才得以解决。

本来有一个国产的万能播放器，但要收十八元注册费，说实话这钱是真不算多，何况天语的一卡通已经开通了网上银行,险些就要支付。支持国内计算机软件业是我们应该做的。

但出于侥幸心里，天语下载了什么解霸3000，再加上REAL播放器和QUICK TIME6.0，连同WMP一共是五种播放器……



k&6@NsHy*$MPv@E
第501机动对战车中队
Project Dragoon鬥戰勝13

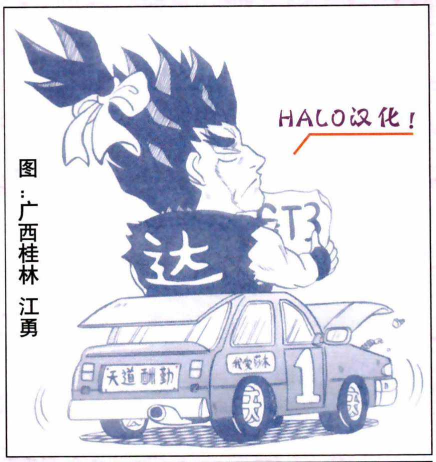
GUNGRIFFON
THE FIRST HIGH-MACS TEAM 501

● 天师：你好！很久都未上网，今次是拜托朋友发的E－MAIL。不知你近况如何。电软我仍在买,感觉她在“随波逐流”的过程中失去了很多东西。比方说我呼吁了很久的“小字”栏目仍未恢复（而且看势头将永不恢复），以前读者们津津乐道的电软人文氛围如今不复存在。说实话，大家很怀念在“小字”栏目被你哽几句的感觉，而龙哥热线以前那个博学多才的龙哥咋变得惜字如金了呢?虽然话不多，能一言中的就行。可我看你很多时候在演独角戏呢！毕竟龙哥热线是给大家交流的地方。我最崇拜的XTT13＊41拜托您先把读者提出的问题解决了!再说吧！（窗外不归的云）

天语：如上所述，天语的电脑比较“高端”，收到霍起寄来的光盘后,当即试玩，却发生死机。他的游戏做得很有型，画面非常好，我在选车时就感觉到了,用了很多光影，但一进入游戏就死机。你说我怎么办? 我这可不是抱怨BOSS不给换电脑，问题是有些东西与读者想像的还不完全一样。

小字亦是如此。我心有余而力不足，现在没有了主机大战，部分玩家迷失了方向，或有的高人蛰伏起来，我也就更说不出什么了。我送你四个字,叫“索尼万岁”，你想着这个就不用再去想什么“小字”了。

我很愿意和读者交流，也希望从下期开始电软半月刊后，能多登些读者投稿。你写的用GBA烧录卡学英语的文章，我想一定能够刊登。




图：广西桂林 江勇

| 8 | time | 2' 16"921 | |
|---|---|---|---|
| | name | XTT (CHINA) | [ XTT ] |

● FF联盟,全称最终幻想联盟(Final Fantasy Federation)。于2000年9月由一群最终幻想爱好者自发建立。 建立以来一直坚持宁缺毋滥的原则,加入考核严格，目前有正式注册成员432名，成员遍及中国各省市及国外。在全国有较大影响力，很多在全国游戏界较有影响的网站或论坛由联盟成员管理。

目前FF联盟已经成为国内最正规化和最有影响力的最终幻想爱好者联盟。联盟下属有与天幻网合作的论坛及著名的COSPLAY专题站（站长暨联盟成员是莉诺雅哈帝利）。

下期有篇小文章是她们写的，回头登出来请大家看。看了这文章连天语都喜欢FF了呢!!!

## 前段任天堂被迫向下修正NGC的出货量

看来，老任也难以撼动PS2的地位。而且天语感觉XBOX有很多游戏在画面上都已超越GC。

● 您好！我上星期给您老人家发了一封电邮，怎么也不见回信，是太忙了吧！我只有再给您发一封了。希望不要嫌我烦，在这里先谢谢您了！

我还是想问一下关于这个GBA的电源问题！我上星期买了GBA，外带一个电源，一共570元人民币。价格吗，我认为还可以。只不过我对这个电源有些不太清楚的地方，望指教。这个电源是什么牛头牌的，老板说这可是老名牌。说具体一点它是一个座式充电器和一个充电电池，还带放电功能，1200毫安。看上去还挺不错！只是它放电时亮红灯，充电时亮绿灯。这就有个问题了，怎么样为充好了？我第一次充了12个小时，用了15个小时。现在一直没有充电，一直在等待您的答复。

天哪!你这个充电电池这么好? 要知道，我一般只是把这种充电电池当做电源使用的。非常好。但也要小心不要把电池给充爆了。

● 天师老大：我有一台DC，使用了差不多两年了。最近出现了问题。有一些游戏读不了了。dc可以读到厂商标题，记忆卡上logo出现，但游戏至此怎么也没动静了。我换了一张新的也是如此。另外还有莎木2，经常死机，死机时画面变绿，并显示一条英文，说什么记录读取错误然后是一条代码，原以为盘坏了，但有时却又读过去了。到底是怎么回事。别的就算是穿孔的盘都玩得了啊。请大哥帮我啊。



我觉得是盘的事，或是记录卡可能也有问题。

● 天师：你好 ！

我想请教你几个问题，我9月20号买了一台ps2，39001美版，加直读，免引导的那种，开机reset即可，但有个问题就是在我运行《武装雄狮》的时候，盗版，机器震动的及其厉害，不知道是不是盘的问题，因为在运行其他游戏很好，如是盘的问题，我想买正版。

还有就是每次换游戏是要按reset，长期会不会电流击穿主板，或是保护电路什么的?

因为ps2的大风扇吸尘能力很强，我的做法是用很薄的纱布将进气口包住，让空气经过纱布的过滤，但不知会对光头散热引起不良的影响? 这种做法是利大于弊，还是弊大于利啊?

能否在科普园地里图解擦光头的示范?

我一直想入手EZ－FLASH ，但是好像现在很难找到gba rom，烧录卡还有用吗?

就您分析是ngc还是xbox作为第二部主机更好,更有前途啊?

另，可否考虑将“龙哥热线”更名为“天师热线”！祝：各位编辑身体健康！

（福建华侨大学建筑系00本科一班 何彦峥）

1、CD都这样，转起来快而且响，原版也差不多。而盗版的DVD也不会响。 2、没有发现。 3、完全是弊。 4、能。 5、很好找!!!请大家向GBA发烧友询问。 6、都买才最有前途。

## ■ 世嘉前AM3研部长小口久雄升任日本世嘉总公司常务董事

最近没有激情可供燃烧，总不打硬派游戏的缘故。试了几款XBOX游戏，有一款拉力非常好。

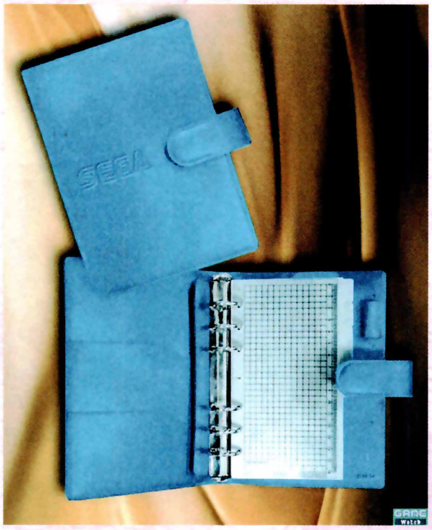
可到网上一看，还是发现了很多好东西。下面几张图是世嘉迷的最爱，都可以买到，价格也不贵。

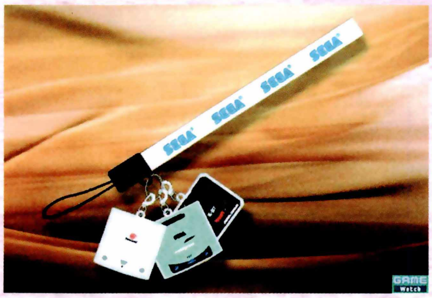
当然国内就很难买到了。

在日本世嘉DIRECT网站上，天语最喜欢的是一枚世嘉专用“S”字母的大戒指，一万多日元。



## 世嘉嘉嘉专题角




## 物以稀为贵

一这台飞龙版XBOX有人已经向日本预定了。世嘉DIRECT线上购物网代理专卖，全球999台。并赠HDTV适配器一套和纯钢飞龙铭牌。当然，还包括游戏盘，共计39800日元。







↑这个对天语来说也很值钱，是PS2版的。

## 不插电的重金属摇滚

文：铁杆合作组 吕宁

某些厂商的名气很大，大到甚至号称“决定主机大战走向的重要棋子”，或者是牌子很亮，亮到甚至成了“某某类型游戏的王者”。但说老实话，看着它们是越来越不顺眼了。

名气和牌子，并不能和实力画等号。虽然不好说这就是沽名钓誉，但它们实难承担起这些称号背后相对应的责任。因为倘若只有它们，业界必将缓慢走向死亡。

不客气地举个例子，史克威尔。虽然沙加系列清新淡雅，虽然异度系列荡气回肠，虽然即使在中国也有兴旺的天幻……

那天我一个好朋友在街上看到几个女生围着某星（就是名字与某治拉肚子药雷同的那位）手拿电吉他耍酷的海报，并且双颊晕红、眼冒桃心：“拿着电吉他的姿势真是帅死了～”细一看……倒！电吉他没跟音箱连着。弹棉花玩哪？

举这个例子可能有点过了，但是理由相当充分：由于某首一百万美金的歌曲和演艺圈里的是是非非，便经常有人把这位大仙同FF某代里的某“师奶杀手”相提并论。而且老史自从跨进后次世代时期之后，甚至搞出了更过火的东西——画面在当时不能不说漂亮，人物设定也美形得可以；但手感却如同驾驭同步率不到10%的初号机一般。说好听了，是不太明白自己在干什么。

更要命的是，这样的东西，居然销量超过了50万。甚至在现在的中国仍然在不断售出中（……大汗！！）。往好里想，这是老史为了迎合市场而做出来的东西（我实在无法称之为“作品”），也许不代表它的本意；往坏里说，这是“大势”，是老史和它的主子从97年就开始苦心营造的“大势”。如今它终于掉进自己挖的坑里了。但是这同样意味着，这样的游戏以后还会出。

现在的业界有如大浪淘沙，不随波逐流就等于葬身鱼腹。更何况FF电影蚀了老史的老本，于是它没有选择，只有随着自己打造的大势继续做下去。不过大势终究是大势，FF也就成了某些人口中的“日式RPG王者”。

但我们不得不再来看一个事实。我的另一个朋友认识三个分别属于不同年龄段的日本玩家。出于对FF的喜爱，他自然而然地问他们是否喜欢FF。结果这三人给他的回答是一样的，而且这答案虽在意料之外，却在情理之中。

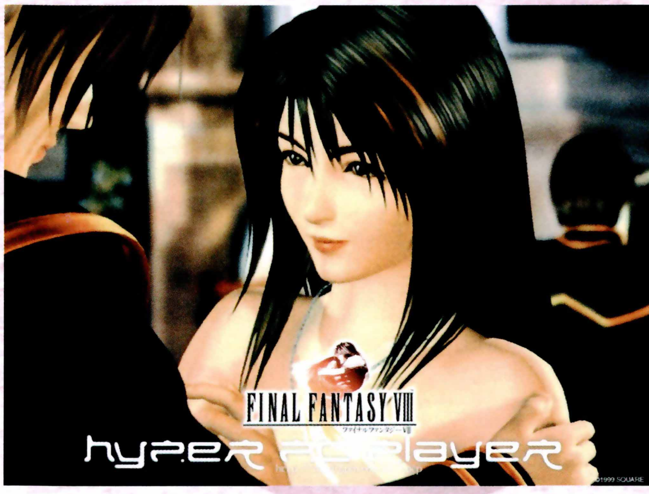
他们全都反问：“你是否喜欢DQ？”

这个例子已经没有必要做过多的讨论了。

不过有人会说，FF的流行是全球化的，并不局限在日本本土啊。

其实这种论调已经和刚才的“日式RPG”相违背了，不过从这点看来，FF确实比DQ高明。但在电影界类似的例子呢？去年获得奥斯卡提名，今年又成了“好莱坞最佳外语片”的“卧虎藏龙”呢？如此看来，它也确实比“洗澡”高明。但是这两者，究竟谁在亵渎中国文化？！

中国文化是什么？被老美笑称为“体现了对重力的蔑视”的钢丝飞空特技？歇菜吧您哪！




↑RPG这种游戏只有HARDCORE才会去玩。

## 找朋友

我也是一个游戏爱好者，并十分喜欢编程。我在《电软》2002年6月号上的“龙哥热线”，介绍了一位自己制作“世嘉拉力”的朋友。请你告诉我他的联系地址好吗？请告诉我一款GBA游戏的制作流程（包括：所用语言，动画制作所用工具，等详细的步骤）好吗？我也想成为中国的高桥兄弟～(gtootg520@sina.com)

# 流行巴士GO!

## ANIME（DVD） 带你浏览最新面世的日本卡通作品



描写梦想成为“海贼王”的路飞与伙伴们进行大冒险的人气动画片「ONE PIECE」的剧场版终于在DVD上登场了。路飞一行刚刚到达藏有秘宝的“王冠岛”，没想到海底火山突然喷发，伙伴之一乔巴被海浪冲到了岛上。为了寻找乔巴，路飞等人踏入了海岛的深处，在这里他们遇到了许多珍禽异兽，传说岛上的秘宝就隐藏在珍兽们的角中……

### 珍兽岛之乔巴物语 ONE PIECE

DVD上收录了「舞台初日的问候」、「路飞海盗团全体集合」、「配音演员访谈」、「电视热点」等特典。





乔巴被动物们尊为「动物王」，和岛上的少年莫邦比一起保护珍禽异兽。

### 驯鹿乔巴大显身手！ 海贼王

---



洛克人打倒了一个又一个神秘组织WWW派遣而来的病毒，他身上隐藏的力量终于揭开了面纱！

光热斗是秋叶原中学的5年级学生，他和网络导航员洛克人是亲密无间的好朋友，在战斗中也配合默契！

### PET中的网络卫士 誓与暗黑势力战斗到底！

每星期一在东京电视台相关频道播放的热门动画片「洛克人EXE」的第一张DVD终于发售了！在不久的将来，网络中出现了嵌入了类似人类思维程序的网络卫士。秋叶原小学5年级的光热斗拥有的网络卫士是一个实心眼的洛克人，为了消灭危害网络社会的邪恶病毒，光热斗和洛克人向敌人发起了挑战！他们能够揭露潜伏在网络中的黑暗吗？在初回限定版中将附赠印有洛克人的标志并且能够发光的护腕！！




洛克人EXE
——最初领域01

## MUSIC 聆听游戏殿堂的天籁之音

### 『全明星大乱斗DX』交响音乐会CD（现场版）

2002年8月27日，任天堂在有“古典音乐殿堂”之称的东京文化会馆举办了名为《全明星大乱斗DX》的交响音乐会。这次盛会演奏的曲目全部是任氏著名游戏的经典旋律，所有的名曲以交响乐的形式重新编曲演绎，使得音乐更加完美动听，令现场观众大饱耳福，气氛相当热烈。这张CD就收录了演奏会的全部内容，对于广大游戏迷来说，颇具收藏价值。

**CD曲目** ●惑星コーネリア●森林乐园●神殿~グレトペイ●玛莉医生●“GC大乱斗”原创曲●梦之泉●口袋妖怪melody●“GC大乱斗”开场曲●惑星ベノム●耀奇物语●银河战士●经典旋律联奏●火炎纹章●星之卡比●彩虹路



# 日本手机3G时代的超炫游戏欣赏

## 鬼武者　逢魔之章

游戏者将扮演主人公六郎太，打倒盘踞在末盛城的幻魔，推动故事情节的发展。你能够战胜无数袭来的幻魔，平安到达天守阁吗！？秋风扫落叶般将敌人砍倒的爽快感完全被保留了下来。



### 演绎崭新的「鬼武者」历史！

本作忠实地继承了PS2版「鬼武者」系列的世界观、舞台气氛和操作的爽快感，但情节完全是原创的。游戏从今年7月份起开始向用户发布，每个月更新两次故事情节。让我们来体验另一个「鬼武者」的历史吧！

### 潜入幻魔蠢动的末盛城



本作充分展现了原作的气氛，战斗画面上的数值槽也一目了然。

机种／J-PHONE
厂商／CAPCOM
类型／动作
价格／每月300日元





城中设置了无数的机关，一定要解开谜题，尽快赶往天守阁！

# 游戏铃声DIY

## 超级玛丽奥

速度：100拍／分钟

### MOTOROLA

说明：1(6)=按手机1键6次
↓=按方向键下

适用机型：T190 T191…

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 2(5)↓ | 3(5)↓ | 3(5)↓ | 2(7)↓ | 3(5)↓ | 2(3)↓ |
| 0(3)↓ | 0(2)↓ | 5(10)↓ | 4(7)↓ | 4(10)↓ | 4(12)↓ |
| 3(9)↓ | 3(8)↓ | 2(9)#↓ | 3(9)↓ | 2(10)↓ | 2(5)↓ |
| 2(3)↓ | 3(2)↓ | 2(4)↓ | 3(3)↓ | 3(5)↓ | 2(7)↓ |
| 2(6)↓ | 5(8)↓ | 2(3)↓ | 2(4)#↓ | 2(4)↓ | 3(6)#↓ |
| 3(5)↓ | 2(10)#↓ | 2(9)↓ | 3(7)↓ | 2(9)↓ | 2(7)↓ |
| 4(6)↓ | 2(3)↓ | 2(4)#↓ | 2(4)↓ | 3(6)#↓ | 3(5)↓ |
| 3(19)↓ | 2(19)↓ | 6(19)↓ | 2(3)↓ | 2(4)#↓ | 2(4)↓ |
| 3(6)#↓ | 3(5)↓ | 2(10)#↓ | 2(9)↓ | 3(7)↓ | 2(9)↓ |
| 2(7)↓ | 4(6)↓ | 4(6)#↓ | 4(6)↓ | 7(7)↓ | 2(7)↓ |
| 3(7)↓ | 3(7)↓ | 2(7)↓ | 3(6)↓ | 2(5)↓ | 3(7)↓ |
| 2(9)↓ | 5(10)↓ | 2(7)↓ | 3(7)↓ | 3(7)↓ | 2(7)↓ |
| 3(6)↓ | 6(5)↓ | 0(3)↓ | 2(7)↓ | 3(7)↓ | 3(7)↓ |
| 2(7)↓ | 3(6)↓ | 2(5)↓ | 3(7)↓ | 2(9)↓ | 5(10)↓ |
| 2(5)↓ | 3(5)↓ | 3(5)↓ | 2(7)↓ | 3(5)↓ | 2(3)↓ |
| 0(3) | | | | | |

### ALCATEL

说明：8(2)=按手机8键2次

适用机型：OT310 OT511 OT512…

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 3 | 8(2) | 3 | 8(2) | 3 | 8(2) | 0 | 8(2) | 5 | 1 |
| 8(2) | 5 | 8(2) | 3 | 8(2) | 6 | 8(2) | 7 | 8(2) | 6 |
| 8(2) | 6 | 8(2) | 5 | 8(2) | 3 | 8(2) | 7 | 2 | 8(2) |
| # | 3 | 8(2) | 1 | 8(2) | 2 | 8(2) | 2 | 8(2) | # |
| 3 | 8(2) | 1 | * | 8(2) | 1 | * | 1 | * | 8(2) |
| 2 | 8(2) | # | 3 | 8(2) | 1 | 8(2) | 2 | 8(2) | 2 |
| 8(2) | # | 2 | 8(2) | 1 | 8(1) | 1 | 8(2) | 1 | 8(2) |
| 2 | 8(2) | 1 | 8(2) | 5 | 1 | 8(2) | 1 | 8(2) | 2 |
| 8(2) | 3 | 3 | 8(2) | 0 | 8(2) | 1 | 8(2) | 1 | 8(2) |
| 2 | 8(2) | 1 | 8(2) | 5 | 3 | 8(2) | 3 | 8(2) | 3 |
| 8(2) | 0 | 8(2) | | | | | | | |

### NOKIA

说明：1+=按住1键稍长
9*2=按9键2次　*2=按*键2次

适用机型：3310 3330 5210 8250…

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 3 | 8*2 | * | 3 | 9 | 3 | 1 | 8 | 3 | 9 | 5 |
| 8 | 0 | 9 | 0 | 5 | 9*2 | *2 | 1+ | 8 | * | 5+ |
| *2 | 3+ | 6 | 7 | 6 | 8 | # | 6 | 9 | 5 | 8 |
| 3 | * | 5 | 6 | 9 | 4 | 8 | 5 | 9 | 3 | 1 |
| 8 | 2 | 7 | 9*2 | *2 | 5 | 8*2 | * | 4 | # | 4 |
| 2 | 9 | # | 3 | 5 | 8 | *2 | # | 6 | 1 | 9 |
| * | 6 | 8 | *2 | 1 | * | 2+ | 9 | 5 | 8 | 4 |

## 寂静岭

速度：110拍／分钟

### Panasonic

说明：1(2)=按手机1键2次

适用机型：GD92 GD93 GD80…

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 6(3) | * | 2 | 6(3) | * | 2 | * | 6(3) | * | 2 | * |
| 3 | * | 4 | 1 | * | 4 | * | 1 | * | 4 | * |
| 5 | * | 3 | 1 | * | 3 | * | 1 | * | 4 | * |
| 3 | * | 2 | 6(3) | * | 2 | 6(3) | * | 2 | * | 6(3) |
| * | 2 | * | 3 | * | 4 | 1 | * | 4 | * | 1 |
| * | 4 | * | 5 | * | 3 | 1 | * | 3 | * | 1 |
| * | 3 | * | 4 | * | 2 | | | | | |

### MOTOROLA

适用机型：T190 T191…

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 3(9) | ↓ | 6(6) | ↓ | 3(9) | ↓ | 3(6) | ↓ | 3(9) | ↓ | 3(6) |
| ↓ | 3(5) | ↓ | 6(4) | ↓ | 3(7) | ↓ | 3(4) | ↓ | 3(7) | ↓ |
| 3(4) | ↓ | 3(3) | ↓ | 6(5) | ↓ | 3(7) | ↓ | 3(5) | ↓ | 3(7) |
| ↓ | 3(4) | ↓ | 3(5) | ↓ | 6(6) | ↓ | 3(9) | ↓ | 6(6) | ↓ |
| 3(9) | ↓ | 3(6) | ↓ | 3(9) | ↓ | 3(6) | ↓ | 3(5) | ↓ | 6(4) |
| ↓ | 3(7) | ↓ | 3(4) | ↓ | 3(7) | ↓ | 3(4) | ↓ | 3(3) | ↓ |
| 6(5) | ↓ | 3(7) | ↓ | 3(5) | ↓ | 3(7) | ↓ | 3(5) | ↓ | 3(4) |
| ↓ | 5(6) | | | | | | | | | |

### SONY

说明：*(5)=按*键5次
J=按Jog Dial键

适用机型：Z18 Z28…

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 6 | 6 | 6 | *(5) | 2 | * | 6 | 6 | 6 | *(5) | 2 |
| *(5) | 6 | 6 | 6 | *(5) | 2 | *(5) | 3 | *(5) | 4 | * |
| 1 | *(5) | 4 | *(5) | 1 | *(5) | 4 | *(5) | 5 | *(5) | 3 |
| * | 1 | *(5) | 3 | *(5) | 1 | *(5) | 4 | *(5) | 3 | *(5) |
| 2 | * | 6 | 6 | 6 | *(5) | 2 | * | 6 | 6 | 6 |
| *(5) | 2 | *(5) | 6 | 6 | 6 | *(5) | 2 | *(5) | 3 | *(5) |
| 4 | * | 1 | *(5) | 4 | *(5) | 1 | *(5) | 4 | *(5) | 5 |
| *(5) | 3 | * | 1 | *(5) | 3 | *(5) | 1 | *(5) | 3 | *(5) |
| 4 | *(5) | 2 | * | | | | | | | |

## FF胜利曲

速度：128拍／分钟

### NOKIA

适用机型：3310 3330 5210 8250…

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 5 | 8*3 | 1 | 3 | 5 | 1 | * | 3 | 5 | 1 | * |
| 1 | 9 | 1 | 1 | 1 | 9*2 | 5 | *2 | # | 6 | # |
| 1 | 8*2 | * | 0 | 9 | 6+ | *2 | # | 1+ | 9*3 | * |
| 5 | 8 | *2 | 4 | 5 | 4 | 8 | 6 | 9 | # | 6 |
| 8 | # | 6 | 9 | 6 | 8 | # | 6 | 9 | 6 | 8 |
| 5 | 9 | 4 | 3 | 4 | 8 | 2+ | 9*2 | 5 | 8 | 4 |
| 5 | 4 | 8 | 6 | 9 | # | 6 | 8 | # | 6 | 9 |
| 6 | 8 | # | 6 | 9 | 6 | 8 | 5 | 9 | 4 | 5 |
| 6+ | 8*2 | # | 1+ | 9*3 | * | | | | | |

### ALCATEL

适用机型：OT310 OT511 OT512…

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | * | 5 | # | 6 | # | 0 | 8(2) | 1 | * | 8(1) |
| 1 | * | 5 | 4 | 5 | 4 | 8(2) | 6 | # | 6 | 8(2) |
| # | 6 | 6 | 8(2) | # | 6 | 6 | 8(2) | 5 | 4 | 3 |
| 4 | 8(2) | 2 | 8(1) | 2 | 5 | 4 | 5 | 4 | 8(2) | 6 |
| # | 6 | 8(2) | # | 6 | 6 | 8(2) | # | 6 | 6 | 8(2) |
| 5 | 4 | 5 | 1 | * | 8(1) | 1 | * | | | |

### MOTOROLA

适用机型：T190 T191…

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1(10)↓ | 1(14)↓ | 1(12)↓ | 1(10)↓ | 1(7)↓ |
| 1(5)↓ | 1(3)↓ | 1(19)↓ | 2(19)↓ | 2(19)↓ |
| 2(19)↓ | 5(19)↓ | 5(3)#↓ | 5(2)#↓ | 2(19)↓ |
| 0(3)↓ | 2(2)#↓ | 8(19)↓ | 5(3)↓ | 5(4)↓ |
| 5(3)↓ | 3(4)↓ | 5(2)#↓ | 3(2)#↓ | 5(2)↓ |
| 3(2)#↓ | 5(2)↓ | 3(2)↓ | 5(3)↓ | 5(4)↓ |
| 5(5)↓ | 3(4)↓ | 8(6)↓ | 5(3)↓ | 5(4)↓ |
| 5(3)↓ | 3(4)↓ | 5(2)#↓ | 3(2)#↓ | 5(2)↓ |
| 3(2)#↓ | 5(2)↓ | 3(2)↓ | 5(3)↓ | 5(4)↓ |
| 5(3)↓ | 2(2)#↓ | 8(19) | | |



注：大家依照上述输入完成后，请将节奏调节与原曲接近的速度即可。另外由于版面有限，不可能刊登全所有种类手机的曲谱（有西门子手机6618或3618的玩家可以通过数据线连接电脑，利用“手机工作室”软件直接下载midi格式的游戏音乐至手机中。而三星N628、T108的用户更可载入16和弦的游戏音乐）。如果各位有什么建议或希望刊登自己喜欢的游戏音乐铃声，请给本刊来信注明宇部（收），宇部一定尽力满足大家的要求。另外本栏目也接受来稿。

责编／宇部



责编/星尘大海

# SPEAK OUT', DON'T BE AFRAID! Game bar 游戏点评

## PS2 MACROSS

厂商：VICIOUS CYCLE　类型：ACT　媒体：DVD-ROM



PS2版《MACROSS》的发售没有带给期待她的玩家过多的惊喜，不过至少没有让人们失望。游戏的主角是原创角色，而原作中的其他重要角色都会登场，不过新画师的画风还真需要一段时间适应，+10分。画面运用的是卡通贴图，机体、敌人、建筑物等充满了美式风格，完全可以令人满意，+30分。本部作品由于是“米国”的作品，游戏中的背景音乐亦是当时在中国播放的《MACROSS》的主题音乐，绝对可以感动诸多中国玩家，+50分。游戏的平衡性方面设计的是相当失败，简单的任务5分钟就可以搞定，有些难的任务足可以把人困死在这里，－50分。由于游戏类型的缘故，需要玩家有效的利用三种模式间的不断切换变形进行战斗，这样便对玩家的协调性有了更高的要求，不过对于这个游戏而言并不是坏事，+50分。在游戏中达到一定条件后还可以得到对制作人的访谈录像，但是看到明美的声优后……－150分。

——北京・星川明人

| | |
|---|---|
| 角色：8 | 操作性：8.5 |
| 画面：9.5 | 创意：　7 |
| 音乐：10 | 移植度：—— |
| 情节：8 | 总评价：8.5 |
| 游戏时间：不明 | |

## GBA 街头霸王ZERO3up

厂商：CAPCOM　类型：FTG　媒体：卡带




应该说是广大GBA玩家最为期待的格斗大作，从原本预定的2001年末一直推迟至10个月后的今天才发布，等得我们心都焦了。

去年的《街霸2X》完美移植，让很多人见识了老卡的实力，而今回的ZERO3，则再一次证明了CAPCOM的深厚功底。除了角色尺寸稍微缩小、分辨率略有下降外，游戏的其他方面都直逼PS版。超多的人物，华丽的背景，流畅的动作，超杀的残像，还有丰富的模式等都忠实再现。比较大的遗憾就是语音了，少得可怜，大部分发招都是“哼哼”声，如果用128M的容量来做也许会有更好的效果吧。

不得不提的缺点还是GBA的键位，太有限了，实在是不适合玩格斗类游戏啊，由于按键的原因少了相当多的爽快感。另外难度感觉稍低，打起来不够刺激。

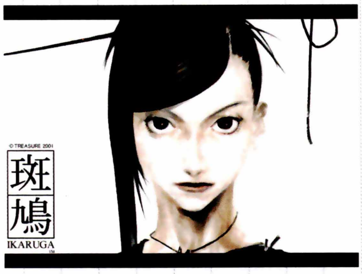
不管怎么说，本作品还应当算是目前掌机上最强的格斗游戏了，不愧于我们长时间的等待，就让我们再次投入到霸王的街头吧。

——北京・白花乱舞

| | |
|---|---|
| 角色：8.5 | 操作性：8 |
| 画面：8.5 | 创意：　8 |
| 音乐：7 | 移植度：8 |
| 情节：—— | 总评价：8.0 |
| 游戏时间：不明 | |

## DC 斑鸠

厂商 TREASURE　类型 STG　媒体 GD-ROM




几次波折，《斑鸠》终于移植到了DC上，日本《斑鸠》死忠们煞费苦心的请愿活动总算没有白费。出色的游戏性和完美的移植度，《斑鸠》绝对是近来STG的究极之作。

本作最大特点就是导入了属性的概念。游戏中自机、敌机及双方的子弹都分黑、白两种属性，大体是“同性相吸、异性相克”。这样一来，让自机灵活的在两种属性中相互转换以求自保及消灭不同属性的敌机，便成了打好这款游戏的关键及精髓所在。说到这还真不得不佩服财宝公司的“深厚内力”，同样是传统的2D STG，只不过多了一个属性的设定，就引出了一套和同类游戏完全不同的战术打法。加上无可挑剔的画面和音乐，真是让人没有任何理由去拒绝这款游戏，《FAMI通》的36分果真不是白给的。

作为家用机版，隐藏要素是少不了的。精美的画廊模式自不用说，最终的PRO TYPE模式那才叫Cool。由于自机的子弹数量受到限制，因此养成了“坏习惯”（从头至尾都紧按射击键）的玩家在这可要活受罪了。虽然可以靠吸收同属性的敌机子弹来转为自机所需，但这冥冥中也增大了游戏的难度，喜欢挑战的玩家一定要试一试。

——广西　曾纬

| | |
|---|---|
| 角色：8 | 操作性：9.5 |
| 画面：9 | 创意：　9 |
| 音乐：9 | 移植度：10 |
| 情节：7.5 | 总评价：8.9 |
| 游戏时间：6小时以上 | |



本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

## DC 梦幻之星onlinever.2

**厂商：SEGA 类型：网络RPG 媒体：GD-ROM**



《梦幻之星onlinever.2》发售近一年了，但是经典的就是经典的！30来万的用户量是目前ff11的两倍多，这还不算，ngc那里的5万的销量(注：为了避免当机的情况出现，ngc玩家大部分都先把游戏买来搁着，然后等宽频接拨器推出)。本人因为缺铁的原因，一直无缘本作的正版。前不久终于买到后，又再一次为超高的游戏质量折服。

精美的游戏画面，特别是最终boss的那个场景：广阔的草原上长满鲜花，草地中央高耸一座石碑。蓝天上白云浮动，甚至能清晰的看到白云投到地面上的阴影从人物身上滑过。一旦接近石碑，遍地的鲜花顿时变成无数张亡灵的脸。霎时间，成百的敌人从四面围过来。如此气势磅礴的画面，不说十成，恐怕也有DC九成的底力！

游戏的BGM也是可圈可点.标题画面那首我更是觉得百听不厌。给人的感觉就如同游戏的名字一样充满幻想！印象中网络游戏一般都没有剧情，或是剧情一团糟，但看过电软随书附赠的《梦幻之星故事集》后，已经完全被pso的情节吸引住了。不知怎么的，对和古老传说扯上关系故事，总是能够很感兴趣的。再加上丰富的任务，完全但又不让人感到繁琐的系统设定，通关一次后，已经感动的想跪谢sonic team!!!真的!!

| | |
|---|---|
| 角色：9 | 操作性：8 |
| 画面：10 | 创意： 10 |
| 音乐：10 | 移植度：—— |
| 情节：9 | 总评价：9 |
| 游戏时间：无限 | |



再者，就是ver.2中新增的CH模式。正如各位pso前辈所说的一样，pso团队合作的灵魂与精神将在这里完全体现。

也许唯一能让我鸡蛋里挑骨头的地方，恐怕就是在视角方面让人觉得有那么一点点(只有一点点)的不如意。pso应该算是追尾视角吧。追尾视角固然能够增强临场感，淋漓的表现画面魄力，但是用在a.rpg里却不能很好的纵观全局。这往往使一些初学者往敌人怀里撞，所以一定要熟练的配合右上角的小地图游戏，才能应付各种场合~ 嘿嘿。(^O^)



总之，从这款游戏我又重新认识了一次SEGA sonic team：前卫，个性的游戏制作理念。我也许会因此款游戏买NGC。希望游戏迷绝对不要错过这款经典之作！！

——dc1998

## PS2 beatmania 2 DX6thstyle

**厂商：KONAMI 类型：MUC 媒体：DVD-ROM**




借以最简单的"按键的乐趣"来实现最至高的感动,这就是我对这个游戏的评价。此游戏的优点或缺点就是难度超高，甚至到了变态的程度，虽然曲子作得很细腻，混音后的歌曲让人热血沸腾，69首之多的歌曲，背景动画首首精彩……但若不是铁杆迷的话，因为难度的原因还是会摔手柄大骂的吧。

由于此游戏不以画面为卖点,所以可以说是最能发挥PS2机能的软件了吧（笑）,把PS2那"天赋的喉咙"发挥的淋漓尽致,若配上好的功放、音响、耳机和专用控制器的话，便可体会到专业DJ般的感觉，这感觉是与DDR、吉他等完全不同的。

游戏的内容很丰富，学习模式、练习模式……最绝的是借以DVD为媒体之福的观赏模式，里面收录了15段日本同仁们精彩的"手指魔术"实况演出，那给人的震撼不亚于DVD大片，使人敬意油然而生，回过头来看看国内能练到这个份儿的能有几人？有时玩游戏真的是以态度来定胜负的。

打碟系列的精华在此作集结，我想是不是系列的铁杆都应该试着接受一下这款一流的软件，即使是抛去音乐的精美和这类游戏的新鲜感不看，光就那复杂的配乐的编排上也看得出制作人的功夫所在，看一看，KONAMI在按键的创意上已经一览众山小了。

——长春 李一卓

| | |
|---|---|
| 角色：—— | 操作性：8 |
| 画面：8.5 | 创意： 8.5 |
| 音乐：10 | 移植度：10 |
| 情节：—— | 总评价：9 |
| 时间：5小时 | |

## GBA GAME&WATCH博物馆

**厂商：任天堂 类型：合集 媒体：卡带**



寒啊寒～～看来任天堂的冷饭功底也是非同小可啊。马里奥A系列复刻就算了，这个博物馆居然也一炒再炒……无言。

本作品里包含了六个超老游戏，岁数都在20年左右，估计比现在的大部分玩家还要老。意外的是居然收录了FC时期见过的《大金刚Jr》，想当年这个小东西可确实令年幼的我迷恋了好长时间呢。

画面比起GBC的复刻又上了一个档次，而且随着游戏的进行背景也会发生天色、四季等相应的变化。但这也是应有之事，否则任天堂不被骂死才怪；音乐值得称赞，悦耳的曲调很令人放松。游戏方面还是单纯的强调神经反应，老套的积累分数，然后获得隐藏要素奖励。积攒足够的金币后会获得另五个隐藏的游戏，再继续奋斗还能玩到在MUSUME里的9个，累啊。此外的附加品有意思的不多，就音乐盒还凑合，拿它当MP3来听吧。

不过对于这种翻炒"史前级"冷饭的东西真是没有多少兴趣了，GBA上大作频繁，谁会去在意它呢。另外还有一点想不明白，任天堂反复复刻这些超老作品，却为什么不把很多FC时期的名作，比如火炎纹章外传等放到GBA上复活呢？？叹气……

——北京 罗剑锋

| | |
|---|---|
| 角色：—— | 操作性：9 |
| 画面：8.5 | 创意： 7 |
| 音乐：8.5 | 移植度：10 |
| 情节：—— | 总评价：8.5 |
| 游戏时间：1小时 | |

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

# 且放白鹿青崖间
# ——诗意莎木

文/魏萍




如果你想追求爽快，那么尝试鬼泣，如果你期望浪漫而动人的爱情，那么选择最终幻想，但如果你希望一些游戏之外的感动，一种与现实的重合，那么你也许就会为莎木慢慢吸引，因为这种感动不仅仅来自于剧情，来自于煽情的画面，这是它本身庞大架构和曲折过往所散发出的魅力，就如同无法形容的旋涡将一切卷入洋洋洒洒的盛唐气象，于方寸之间写尽世间沧桑，离愁别绪，让人沉溺于其间温柔，不可自拔。

莎木之美，犹若唐诗之美，磅礴而不失浪漫。——浪漫动人的游戏很多，但总是忍不住让人觉得带着些小家子气的缠绵。莎木的浪漫，是一种青崖白鹿，山鹰水涧的境界，或是冷月无声，寂静寥落的凉意。再不然就是弥漫着淡淡忧伤的弦外之音，散播在横须贺夜晚纷飞的大雪里，散播在阴沉天空下玄风丸远渡的汽笛中，散播在菜珍街漫天飘落的红叶间，以及桂林山清水秀的朗朗乾坤，白鹰跌宕青崖的曼妙身影，不经意间，被它带着一声清啸，在诗里拖下浓墨一笔。



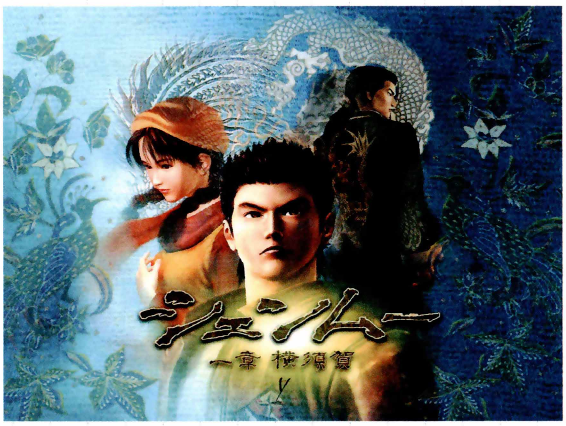

莎木的诗意，是樱花树下严父对爱子谆谆的教导，一树落英，全然写着恬然的俳句；

莎木的诗意，是望深情目光中的无限依恋，那一低头的温柔，曾经无数次让我黯然神伤；

莎木的诗意，更是灯火阑珊处绣瑛演武的身影，一抬手，一投足，影影绰绰，写出了十足的东方情调。

莎木的诗意无处不在，不被注意的街边小店里挂着的中国山水，陶器铺里的青瓷花瓶，抒写着大红大紫中国格调的高大牌坊，以及文武庙飘散的缕缕青烟，甚至是过往来客，山野童子，只要有心，满眼都是诗的意境，满眼都是诗的流动。这个日本人眼里带有强烈传统色彩的中国，这种史诗般厚重的历史沉积和文化氛围的独特亲和力，无处不让人感怀莫名！这是日本人的游戏，但却描绘着我们的世界，独一无二的，中国！

曾经有人称莎木是铃木裕与AM2一个妥协的产物，因为YS要的不仅仅是写意，更是真实与FREE，FREE意味着什么？意味着一个夸父追日般遥远的目标，意味着一次孤注一掷的选择，意味着一些舍弃，意味着一个伟大的成功或者为世人所嘲弄的失策。至今仍然有无数的声音讨论和质疑着这个代价巨大的所谓真实and FREE，它到底是什么？它值得花费巨大的人力物力去换取么？它值得它的创造者动用自己的全部的心力去坚守么？即使是在几年之后，现在的游戏制作技术离它还有多远？——或者这自始便是千仞绝壁，纵然登高之处遥望千里，终究无路可及，也无路可退。莎木的悲哀，岂非源于此中？所有的游戏者可以清晰地感受到制作者是多么希望它真实一些，更真实一些，甚至不惜牺牲掉部分游戏性来还原一个真实的世界，再现真实世界的美好细腻，也铺写真实中的丑恶之处，贩夫走足，三教九流，世象众生，千姿百态。




曲高和寡的尴尬总是令人扼腕，不食人间烟火的美人最终也只落得个对镜空叹，怅然若失。在现实里来回奔波的世人也许更愿意接受虚幻的浪漫，爽快的刺激，亮眼的色彩来打扮工作中麻木了的身心，而不愿再去承受一次沉重——毕竟感情的付出投入都是一件耗费心力和让人疲倦的事情，倒不如一款小品来得轻松愉悦。

自始至终，莎木，这个游戏的发售历程就如同主角芭月凉的复仇之旅一般坎坷曲折，而挫折中前行的勇者总是让人在感慨之余多了几分尊敬，不管是莎木还是凉，这两个悲剧性的形象已经重合成荒漠中旅者的身影，步履艰难但却神色坚定。我不知道它未来的路将去向何处，不知道这样艰涩的诗意还能坚持到何时，莎木和YS都在等待吗？等待着世人的顿悟或者是自身的改变，若是前者，我将欣喜若狂，若是后者，我只有无言以待。

莎木不该是游戏，它太过写意，太过深沉，它无法要求人们从繁华喧嚣的节奏中停下来欣赏两岸风光，它无法要求让人们心灵的时光倒流，它的细腻景致，它的诗情画意，它悠然的脚步，只能让人人抱怨在漫长的时间里无事可做，抱怨它的拖沓缓慢。而它又任性地要求人们投入，要求一个与之匹配的心境，并吝啬给你一种强烈的快感。莎木在销量上终归难言成功，但它是真诚的，真诚得可以模糊虚幻和现实的距离，而不是像很多RPG那样时时刻刻提醒着玩家这是假的。

生活的节奏太快，这已经不是一个诗的时代了，诗的意境和情调注定要和这个世界格格不入，就好像莎木惨淡的销售也成了一出关于迂腐的笑话——这不仅仅是莎木的悲哀——而我们，亦更不可能去指责大众的浮躁。

也许是某个时候，也许就在工作之余出游览胜的某一天，也许映入眼帘久违了的葱翠间会让人突然在心底浮现出一个影子，会猛然间记起一段故事——

也许，那就是莎木吧！



本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

# 风来西林之商人手记

文／堕の圣者?罗剑锋



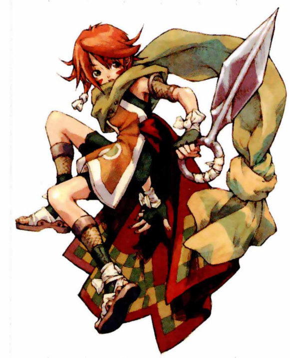
我是一个商人，在传说中的不思议迷宫中开商店来维持生计养活一家老小。所谓的不思议迷宫乃是我们这个世界的一道奇异景观，山川、草原、湿地、矿山、森林都可以形成阡陌纵横的迷宫，地形地貌时刻发生变化，每一次进入时都与上一次完全不同，变幻莫测，故称不思议迷宫。而在这迷宫中更是存在着数不清的怪物和数不清的宝物。迷宫中的怪物威胁着旅人，而宝物则诱惑着旅人不断地进行探险。而我则看准了其中的商机，在迷宫中摆个地摊，买卖道具给路过的行人，方便他们冒险的同时赚取差价来养家糊口。虽说是小本生意，却也还算过的去，我就这样日复一日地重复着这样的生活，看着冒险者（我们习惯地称为风来人）来来往往，有时他们也会给我讲述奇异的冒险经历，日子也过得颇为有趣。

但有一天我这悠闲舒适的生活却被彻底打破了!!

那天大清早，我照例在不思议迷宫里找了个好地方，摆好铺面，把在迷宫里收集的道具放在地面上，等待着买主的上门。很快地，来了一个英俊潇洒的年轻人，头上戴着一顶大大的斗笠，身上披着一件宽大的披风，旁边还有一只怪怪的老鼠，可能是他的宠物吧。“是个新来的啊，以前从来没有见过他”，我心里暗想，同时赶忙上去笑脸相迎，“欢迎光临，您需要点什么？”一边说着话，一边我又仔细打量着这个年轻人。他虽然年纪不大，但却似乎是个很有经验的旅行者，腰间的搭链鼓鼓的一定是塞满了金币；宽大的披风下面隐约可见挂着七八个保存之壶，凭我多年的经验可以断定里面肯定都是上好的东西；另外他佩带的武器可真是令人垂涎啊，火迅风魔刀！而且一定是打造到了极限，天知道他怎么会那么有实力获得这样的武器。

他对我店里的商品似乎很感兴趣，每一样都要拣起来看看，然后又笑着摇摇头再放下，我赶紧上去搭茬：“小伙子，买一件吧，都是品优质良的商品啊。您看看这个，可以抵御火龙攻击的龙盾……您再看看这个，祝福之壶，还有铁箭、大饭团……绝对物美价廉价格公道……”他微笑着用手势打断了我的喋喋不休，表示他对这些货物都十分了解，无需我作过多解释，我一时显得颇有些尴尬。确实，从外表上看他很在行——不会嫌我卖的东西太贵吧。

挑挑拣拣一番，他似乎并没有想买我货物的意思，所有的东西他看了一遍后又都放回了原处，我有些失望，看样子我这次是要失去这个买主了。正在我胡思乱想之时，这个年轻人却做出了一个惊人的举动：他居然把佩带的火迅风魔刀解下来放在了地面上！！莫非……莫非他想把这把刀卖给我？？还没等我回过神来，他又从壶里陶出了五六件道具放在了地上。哇，可都是究极的东东啊，有些就连我这个长年在不思议迷宫中混的商人都没有见过几次，玛姆尔剑、金腕轮、回声之盾，我的眼睛几乎要被这些金灿灿的东西给耀的看不清了。年轻人还是微笑着走到我面前，彬彬有礼地告诉我他最近手头紧，想把这些东西都卖掉多攒些回家的路费。“哦，是这样啊”，我随口敷衍着，心里暗想这下可赚大了，趁他急需用钱我就狠狠地斩他一下，以半价购入这些好道具以后再以全价卖出一定能大赚一笔。不过虽说是半价购入，但这些东西实在是太好了，怎么也得值个七八万，也是个不小的数目，有些肉疼。但我还是有一些狐疑，把这些装备都卖给了我他又如何在这遍布怪物陷阱的不思议迷宫中旅行呢？然而最后还是发财的欲望充斥了头脑，仿佛看到了日后的几十万金币在向我招手……我从贴身的钱袋里拿出了现金递给了年轻人，一手交钱一手交货，那些金灿灿的道具就归我了！！



但很奇怪，年轻人收了钱并没有急匆匆地出店走向回家的路，还是在我的店里闲逛，竟然把刚刚卖掉的装备又拣了起来！！莫不成他是个疯子，钱多的没有地方花，居然想干这种赔到姥姥家的买卖？？不过我可管不了那么多，只要我守住商店的大门，不付钱休想从我这里走出去！！我对这一点很有信心，在不思议迷宫里开商店岂是那么容易的？为了对付迷宫里的怪物我天天都要磨练自己，而且还有商人工会的盗贼番和番犬助阵，如果他不肯付钱妄图赖帐我就用我的拳头好好教训他一顿，把他身上的所有东西拿出来抵账！

那年轻人脸上仍然挂着高深莫测的微笑，目光里似乎有着绝对的自信，和他一对视我仿佛觉得自己有些胆怯，不过我还是用身体挡着门口，看他还会做些什么。忽然他从怀里掏出了一卷卷物，从容的展开吟诵了起来。他念的声音很轻，我听不清那是什么咒文。顷刻间周围立刻弥漫了一股奇妙的气氛，卷物的魔法发挥作用了——只听得忽啦啦一连串的巨响，整个迷宫的墙壁像抽去了脊梁骨样突然都崩塌了。我心里一沉，那是“大部屋卷物”，这下整个迷宫都成了我商店的范围了，不成，大门是守不住了，我得赶紧去守住通向下一层迷宫的楼梯口。看来是来者不善，善者不来啊，这个年轻人不可小看，不过只要楼梯口被我占着他就逃不出这层迷宫，还得乖乖的付账。我三步并做两步快步跑向楼梯，略胖的身材显得有些力不从心，而那个年轻人仍然脸上带着微笑在后面不紧不慢地跟着，就好像是在看一个滑稽小丑表演节目。

等我赶到楼梯口已经是满头大汗，气喘吁吁，却还得保持着对顾客应有的礼貌，脸上还是面带笑容。虽然守住了楼梯口，但我心里却莫名地产生了一点慌张：做了这么多年的买卖这样的事情还是头一回碰到，不知该如何应付，也不清楚他接下来又会出什么鬼花样，他不会就这么敲诈了我几万块钱就逃走吧？？

然而最不可思议最令我担心的事情还是发生了，那戴着大斗笠的年轻人就站在我前面不远的地方，微笑着对我挥了挥手杖——呜呀呀，在那手杖的魔力之下，我和他居然调换了位置！！现在他脚下正是那最最要紧的楼梯！！我大叫不好，拼了吃奶的力气急忙向他冲过去想揪住他。但已经太晚了，他不慌不忙地走下了楼梯，带着他的究极装备和我的几万血汗钱，转瞬消失在了这茫茫不可预测的不思议迷宫中——临走时还冲着我做了个狡黠的鬼脸！

完了！完了！！我一屁股坐在了地上，心中只有这一个念头。这下子彻底完了，这可是我多年辛苦积蓄啊，就这么轻易地被这个混小子骗走了。冲下楼梯追他已经是不可能了，不思议迷宫千变万化，谁知道他此时跑到哪里去了呢？？又怎么能保证我进的迷宫就恰巧是他进的迷宫呢？唉……只能抱怨自己实在是太贪心太大意太托大，可这世界上哪会有后悔药卖呢？收拾一下剩余的货物回家吧，亏了几万块，怎么向家里交待呢？

……后来，我又从我的其他同行那里陆陆续续听到了关于那个年轻人的传闻。听说他劣迹斑斑，同行们都被他整的甚惨，而且他敲诈的方法也层出不穷，防不胜防。有的被他用镐头自行挖了条小道逃走，有的被他利用商店里的落穴机关逃走，更有的被他活活打死后把商店里的道具现金洗劫一空……谈到他，同行们都恐怖地称之为“不思议の无赖”。

我永远地记住了那个面带微笑的年轻人：西林。

## 后记

玩不思议迷宫系列玩的太入迷了，忽然就有了这么一个想法。一直以来我们在游戏中都是以偷盗为乐为荣，有时候还要百般虐待店主；但试着站在他们的立场上来看主人公会是怎么样呢？也许在店主们的眼里西林就是个人品恶劣的“泥棒”吧？天知道为什么西林还那么有人缘，难道他就是传说中的“侠盗罗宾汉”……胡思乱想之下于是就有了这篇文章的诞生，以店主的视角记叙了一次西林的偷盗经历，想想看这些商人也很不容易呢。

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

# 游戏新作情报

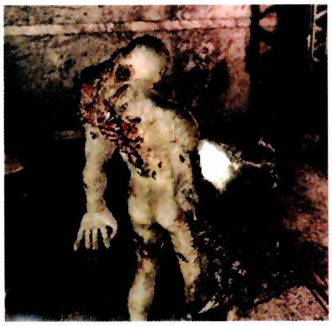



生化危机0 —— 92
信长之野望·苍天录 —— 92
钻地小子GC版 —— 93
星际争霸·幽灵 —— 93
红海 —— 93
永恒的阿卡迪亚 —— 94
阿尔格斯战士 —— 94
SD高达G世纪NEO —— 94
黑暗编年史 —— 95
御伽 —— 95
钟楼3 —— 95

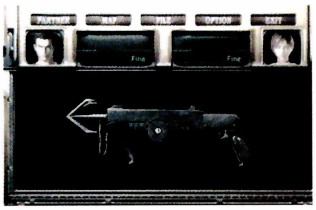

## 生化危机0

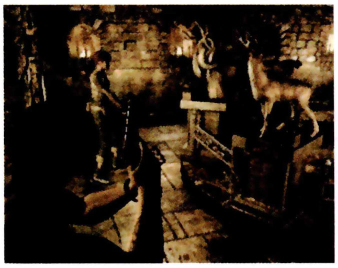
| GC | 厂商：CAPCOM | | 发售日：2002年11月21日 |
|---|---|---|---|
| | 类型：AVG | 价格：7800日元 | 其他：附送记忆卡 |

游戏内容不用再多说了，美版已经提前发售了，就让所有的生化迷等待着日版发售的这一天吧。











↑←以上图片取自完全版画面

↓←初步估计游戏时间不少于3小时





## 信长之野望·苍天录

| PS2 | 厂商：光荣 | | 发售日：2003年1月 |
|---|---|---|---|
| | 类型：SLG | 价格：9800日元 | 其他：—— |

信长系列的第10作终于要出现在PS2上了，已经发售的PC版受到了广大SLG迷的好评。




本作重点强化了宏大的战争场面，从画面上看，由于合理的利用了雾化等机能，使得战争场面更加有气势，也更加真实。

该系列一直是日本战国迷的必买之物，这次决不会让这些玩家失望。

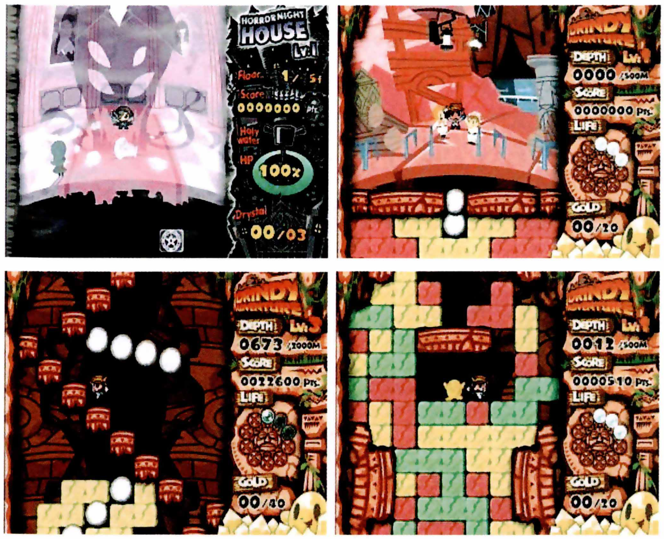


# 钻地小子GC版

| GC | 厂商：NAMCO | | 发售日：2002年12月20日 |
|---|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：6800日元 | 其他：XBOX版有 |

NAMCO最近公布了GC版钻地小子的画面，从公布的画面来看，游戏的画面比GBA版要华丽得多，由于借助了大容量的媒体，游戏中加入了大量的新要素，增加了许多角色和宝物。钻地小子系列是近年来ACT游戏的新生力量，此前在街机和掌机上都获得了巨大成功，相信在NGC上会有更加完美的表现。

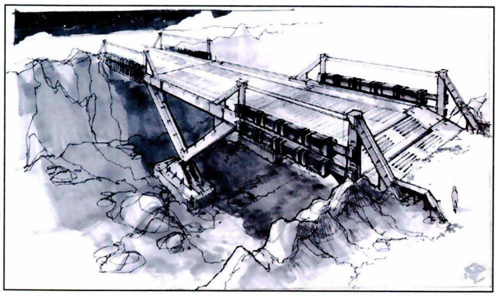


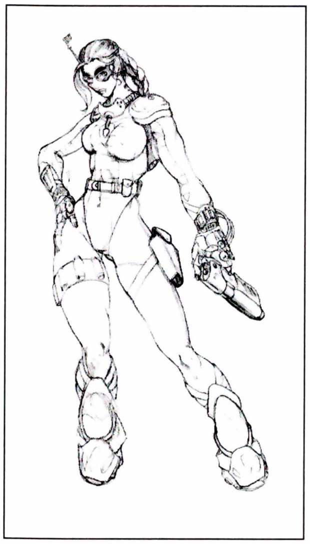




# 星际争霸·幽灵

| PS2 | 厂商：BLIZZARD | | 发售日：2003年内 |
|---|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：未定 | 其他：GC，XB均有 |

PC上的《星际争霸》想必绝大多数朋友都玩过，至今仍然是网吧里的必备游戏。但没想到续作竟变成了一款动作游戏，主角是前作中人族的女特种兵——幽灵。看来老牌PC游戏厂商BLIZZARD也要加入到三大主机的混战中来，BLIZZARD一向以慢功出细活而闻名，相信这次不会让我们失望。先让大家看看它的原画设定再说。





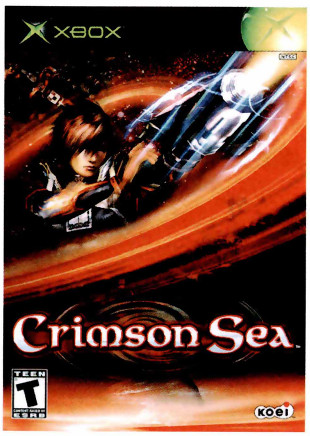


→女主角的酷造形

←这是游戏中的桥梁，据我预言它很难逃脱被炸掉的命运（笑）。

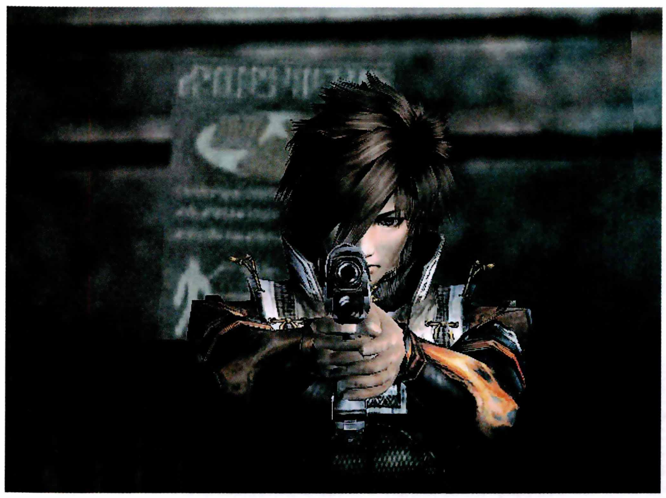
# 红海

| XB | 厂商：光荣 | | 发售日：2002年12月 |
|---|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：未定 | 其他：—— |




在《真三国无双》系列获得巨大成功后，光荣终于找到了做ACT游戏的感觉。这是一款单人的正统动作游戏，借助XBOX的强大机能，游戏的画面比《真三国无双》又上了一个台阶，游戏中有很多RPG的要素，各种武器的使用又使得动作性得到了很好的发挥。这样一款画面和动作性均非常出色的游戏怎能放过呢？让我们期待光荣公司这款动作游戏新作。

←这是美版游戏的封面，但它是典型的日式风格。



↑这是许多经典动作电影中的经典镜头。

## 永恒的阿卡迪亚

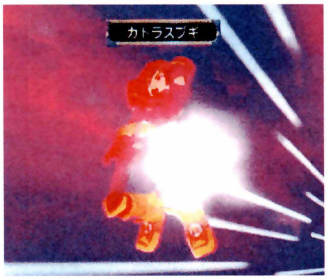
| GC | 厂商：SEGA | | 发售日：2002年12月26日 |
|---|---|---|---|
| | 类型：RPG | 价格：未定 | 其他：—— |

要说DC上最经典的RPG游戏是哪一个，除了《格兰蒂亚2》外就是《永恒的阿卡迪亚》了，如今这个经典的游戏要在NGC上推出了。此次画面大幅加强，同时增加了一些新的人物和场景。SEGA为了让该游戏有很高的品质，把原本计划中的PS2版都取消了，可见这个游戏有多重要。让我们相信SEGA的实力，并期待着在NGC上重新体验一下梦幻般的游戏吧。




↑画面大幅加强












## 阿尔格斯战士

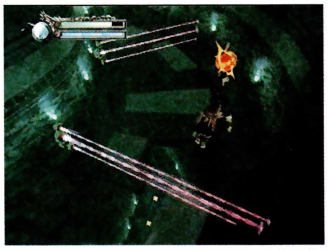
| PS2 | 厂商：TECMO | | 发售日：2002年12月5日 |
|---|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：未定 | 其他：—— |




←封面有一种《角斗士》的感觉

老牌动作游戏厂商TECMO最近公布了一款新的动作游戏——阿尔格斯战士。他是基于FC上的同名游戏在PS2上的续作，从画面上看，该游戏是典型的美式风格，人设和场景都比较阴暗。游戏中有大量的道具可以使用，主角的动作也是很丰富的。

最近TECMO在动作游戏上有了大动作，《忍者剑传》也即将推出不知道这款FC上的名作能否在PS2上继续发扬光大。





↑场景有一些像《忍者龙剑传》↑





↑山洞和瀑布制作效果很好！↑

## SD高达G世纪NEO

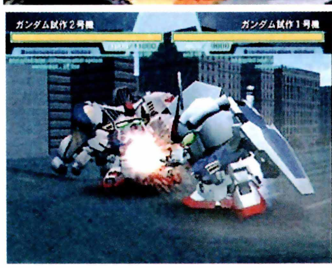
| PS2 | 厂商：BANDAI | | 发售日：2002年11月28日 |
|---|---|---|---|
| | 类型：SLG | 价格：未定 | 其他：—— |

SD高达系列一直是SLG和高达迷的不二选择。在PS时代推出的作品均受到了玩家的好评，并且销量一直稳定在50万左右。这次在PS2上的新作将在高度战略性的基础上加入一些RPG和ACT的要素，根据BANDAI公布的情报本作将加入物品搜索的系统，这样大家就可以像机战系列一样满屏幕地找隐藏道具了。

另外这次的战斗系统将采用格斗的方式，这样使得战斗变得更加刺激，不过不知道这样会不会让战斗时间变得很长，希望战斗画面是可以关闭的。高达迷的必买之物。








## 黑暗编年史

| PS2 | 厂商：SCE | | 发售日：2002年11月28日 |
|---|---|---|---|
| | 类型：RPG | 价格：未定 | 其他：—— |

PS2早期风格独特的RPG《黑云》的续作终于要来临了，虽然很早的时候SCE就公布了这款游戏，但是我们对他的了解很少。这次SCE终于公布了这款大作的发售日期，并且本人也有幸玩到了该游戏的体验版。从体验版的内容来看，游戏的风格很像SQUARE的《武藏传》，该游戏的自由度非常大，与BOSS的战斗采用了ARPG的方法，各种动作非常精彩。强烈推荐。











→是不是有一点「沙加」的感觉





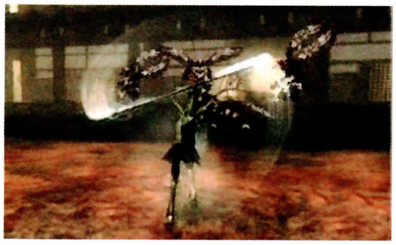
## 御伽

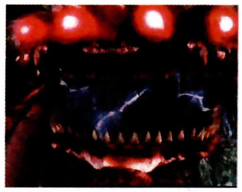
| XB | 厂商：FROM SOFTWARE | | 发售日：2002年12月12日 |
|---|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：未定 | 其他：—— |

这是一款类似于《鬼泣》的动作游戏。强烈的美式风格，主人公除了可以用剑攻击敌人外，还可以使用魔法和一些特殊的道具，游戏中火焰和浓雾的效果非常出色，但是一款动作游戏最重要的是动作性。最近这种美式风格的游戏多了起来，可能是厂商们看到了《鬼舞者》和《鬼泣》这二“鬼”的热销，看来这次我们真的要挑花眼了。















## 钟楼3

| PS2 | 厂商：CAPCOM | | 发售日：2002年12月 |
|---|---|---|---|
| | 类型：AVG | 价格：6800日元 | 其他：—— |

PS时代的超级恐怖游戏在PS2上推出了续作。钟楼系列是很有名的恐怖游戏系列，但是以前在PS上由于机能的原因，画面的不足使得恐怖的气氛大大减弱。

这次游戏改由CAPCOM制作，再加上PS2的强大机能，一定会让玩家体验到比生化系列更为恐怖的感觉。不要为在PS2上玩不到生化新作而遗憾，试试这款《钟楼3》吧。



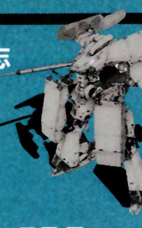







■冈本吉起：
CAPCOM董事，
功勋制作人。

这次由冈本先生对“铁骑”制作人稻叶敦志进行采访。稻叶敦志隶属CAPCOM第四制作部，曾负责“维罗尼卡”、“逆转裁判”、“铁骑”等的制作，是近来升起的一颗新星。



# 以他人无法模仿的原创性来决胜负的“铁骑”……

## 足足有Xbox的三倍大——围绕在操纵器周遭的秘密

**冈本：**嗯，『铁骑』的发售日从8月22日延期到9月5日，这是为什么？

**稻叶：**有各式各样的理由，比方说操纵器的强化等。

**冈本：**毕竟耐久性很重要对吧。

**稻叶：**也因此，操纵器的重量也很难维持当初发表的七公斤……。

**冈本：**三上（真司先生，第四开发部长）也说过，要把操纵器的面板从塑料换成铁制。虽然说铁制的看起来比较帅气，不过应该会变重吧？

**稻叶：**也有比较轻的铁就是了。

**冈本：**真的吗？光现在的『铁骑』操纵器加上Xbox本体，就已经超过十公斤了吧。要坐电车搬回去的话还真需要点勇气啊。

**稻叶：**还有「要怎么通过自动验票口」，相信各位玩家也都很伤脑筋吧。

**冈本：**用车子载回去，再不然就要用邮购了吧。

**稻叶：**说的也是，邮购比较值得推荐。

**冈本：**我们都称之为「业务（大型电玩）用操纵器」呢。

**稻叶：**是这样吗？

**冈本：**那种大小跟重量，根本就是驾驶舱了嘛。不过采用这种大到让人不知道该怎么搬的操纵器，是前所未有的案例，这点倒是很有震撼力。而且按键还多达五十个！真的要好好掌握住每个按键的功能吗？

**稻叶：**当然。像是那个……叫什么来着的按键（笑）。

持箱者为稻叶




**冈本：**像是「雨刷」或「紧急脱离按键」之类的，为什么需要这些呢？

**稻叶：**之前没有那么多按键，大概是三十个左右。不过这样的数量会让主面板显得很空荡，所以就逐步增加按键的数量，最后就多达五十个了。毕竟按钮太少而缺乏豪华感的话，就失去采用巨大操纵器的意义了。

**冈本：**在奇怪的地方还真是非常讲究啊。有没有必杀技按键？像是会发出金刚飞拳（无敌铁金刚的必杀技）的按键之类的。

**稻叶：**没有那种东西。不过好像蛮有趣的，要不要从现在开始加呢？

### 苦心营造世界观



Vertical Tank

それから二年後、地元紙の記者によってVTの存在がすっぱ抜かれ、初めて一般の人々の目にこの最新兵器の概要が触れる事となる。（ちなみにこの時に紙面に乗ったのは、搬送中の事故によって道路に散乱したVTのマニュピレーターと試作二号機の設計図の一枚だった）この時、正確なプロジェクト名を知らない記者がつけた仮称＝『Vertical tank』が、後にこの兵器を指す一般的通称となったのである。

**冈本：**会被其他开发人员骂喔。毕竟是这么讲究的东西。

**稻叶：**像当初左脚踏板本来是要做成离合器的。不过这样一来实在是太难，所以监制的河野先生（河野一二三先生）想来想去，最后还是决定作罢。



**冈本：**如果不是自动排档的话根本开不来吧。

**稻叶：**为了酝酿气氛，还请人做了组合式的驾驶舱，（天语：木质筐体“小屋”）用这个来玩的话临场感非常棒喔。可以身临其境的享受『铁骑』的世界。

**冈本：**是那种让人身心都无法自拔的游戏类型对吧。

## 体验者的评价非常好 已成为父亲的年龄层反应也不错

**冈本：**说到这个，听说玩家的评价相当不错，在E3展出时也得到极佳的回响？

**稻叶：**常有人问我说：「这游戏价格订在多少？」或是「什么时候发售？」。美国的玩家们并不是把它当作PILOT模拟器，而是纯粹当作一种游戏来享受『铁骑』的乐趣。从游戏性或主机的支持层级来看，虽然在日本适合Mania级玩家的形象很强，但在美国则是很普通的把它当作一种「新游戏」。

**冈本：**在日本国内展出的情形如何？

**稻叶：**在秋叶原的LAOX做店头展示的时候很有意思，玩家年龄层非常高。一般像这种发售前的先行展览，比较容易吸引喜欢新事物的消费者，但『铁骑』在秋叶原展时，有兴趣的却是以三十多岁的人为主。

**冈本：**净是些大叔啊（笑）！

**稻叶：**在那里头听到有大概五十岁的人喃喃自语的说：「果然跟『铳霸』（GunGriffon）还是不一样啊」，我就觉得好像挺不得了的。不过大家都还是无可避免的会想套用对以前某些游戏的认识。不过这个游戏就是没办法用以前的游戏来套用比较的。

**冈本：**说得好。「没办法用既有的游戏来套用比较的」。

**稻叶：**虽然有很多操纵机器人的游戏，像是『铳霸』、『电脑战机』等，但任何一套的游戏操作系统都不能套用在『铁骑』上。

**冈本：**要说最接近的游戏，搞不好是『电车向前走』呢。

**稻叶：**这么说也对，从操纵介面特殊跟可以有逼真的体验这几点看来，的确有点像。

**冈本：**不实际接触就没办法了解乐趣。总之先到朋友家玩玩看也好，喜欢的话请务必买回家玩。就发配体验版吧？还要附上体验版用的操纵器。不过五十个按键要怎么做体验版也是个问题呢（笑）。

## 『铁骑』的魅力在于 毫不媚俗的严密游戏性

**冈本：**不过『铁骑』的操纵十分严格，玩起来应该很累吧？

**稻叶：**是很累。一天两小时大概就是一般人的极限了。

**冈本：**哦？意思是「我们职业的不一样吗？」

**稻叶：**我有请除错人员玩十小时试试，结果他们玩得很高兴。也许习惯后就会轻松得多了吧。




“操纵器的按钮当初只有三十个，但因为看起来太空荡所以就增加到五十个。离合器踏板则因为太难操纵而作罢。”——稻叶。

天语：对于“铁骑”，大家最好用宽屏彩电来玩，这样多少会显得主视界比较大一点。

**冈本：**听说是除了负责人员以外的人最想玩的游戏。

**稻叶：**只要看到用那种操纵器在玩的样子应该就会很羡慕吧。虽然是很有趣的游戏，不过紧张感却也高人一等，老实说真的是很累。而驾驶员死掉的话又得从最前面重来，就算脱离也得重新买过机体。如果被打坏太多次而没钱的话，结果还是得从最前面重来。

**冈本：**那平均游戏时间大概要多久？

**稻叶：**已经习惯到一定程度的话，大概要花25到35小时吧。

**冈本：**连熟练的玩家都要花35小时？光是要能像样的操纵大概就得花8小时左右。所以初学者的话应该要花更多时间吧。

**稻叶：**它也有着「边死边学型游戏」的一面，多死几次学到更多就会更厉害。

**冈本：**也就是跨越试练就会更有趣的游戏，这也是它的魅力所在吧。

# 决心：让电软、电新预订者占尽便宜！
# 办法：少说多做，便宜到你心有不忍！




## 2003年全年预订大优惠

**原价**

电子游戏软件8.40元×24期
+电玩新势力6.80元×12期
＝201.60元+81.60元＝~~283.20元~~

（邮资免取） **预订价** **200**元

注：《电玩新势力》不定期推出双光盘（10元/期），全年不少于6期，邮购预订全年一律按6.80元/期计算




## 2003年半年预订大优惠

**原价**

电子游戏软件8.40元×12期
+电玩新势力6.80元×6期
＝100.80+40.80元＝~~141.60元~~

（邮资免取） **预订价** **110**元

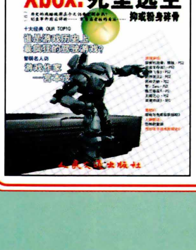
注：《电玩新势力》不定期推出双光盘（10元/期），半年不少于3期，邮购预订半年一律按6.80元/期计算

算一算，优惠额比纸面上的多多少？！

对不起
2002年12月20日
优惠预订截止

预订邮购时间：即日起至2002年12月20日

邮购地址：北京6129信箱 发行部（请勿写私人收款） 邮编：100061 联系电话：010-64472177




■ 国内独家游戏文化读本。业界热点深度报道，人物访谈，游戏评论，公司介绍，游戏制作等。

■ 读者对象：高中以上文化水准的游戏爱好者，游戏媒体，游戏公司制作人员，游戏网站，游戏专卖店及从事游戏行业相关人员。

■ 不只想玩玩游戏，还想知道更多，就请看看《游戏批评》。大32开，144面，70G胶版纸，封面157克铜版，胶订复膜。**双月出版，每本6.50元，接受预定。**

信誉 实在 实惠

# 一块六买"点心"!?做梦去吧!!

**12月7日发行**
**别忘了，不后悔**

电软早期，特工黄因在格斗游戏中不守规则,怪招迭出而被龙哥称为“恐怖的特工黄”。

现在“恐怖的特工黄”又旧病复发，而且变本加厉，变成“烧钱的特工黄”。最新一期6.80元的《电新》只卖**1.60**元，才合2.3折，实在离谱。

最新的第14期《电新》将和8.40元的《电软》杂志捆绑销售，特价10元,算起来“点心”只要**1.60**元。




# 电新敢烧钱 老子就敢买!!


ISSN 1006-5032

邮发代号：82-648 统一刊号：CN 11-3505/TP



GAME SOFTWARE 2002年12月 总第101期 电子游戏软件杂志社版权所有，翻印必究



电子游戏软件 Vol.101

主办单位:中国科协工程学会联合会 制作 电子游戏软件杂志社编辑部 TEL.(010)64472187
地址:北京6129信箱 邮编:100061 发行 电子游戏软件杂志社邮购部 TEL.(010)64472177
E-mail:vgame@public.bta.net.cn



版权声明:本刊文章未经允许,不得以任何方式进行转载或抄袭,违者必究。本刊作者文责自负。对于侵犯他人版权或其他权利的文字,图片稿件,本刊概不承担任何连带责任。



印刷:北京新华印刷厂
订阅:全国各地邮局 邮发代号:82-648
广告经营许可证:京西工商广字0055号

定价 8.4 元